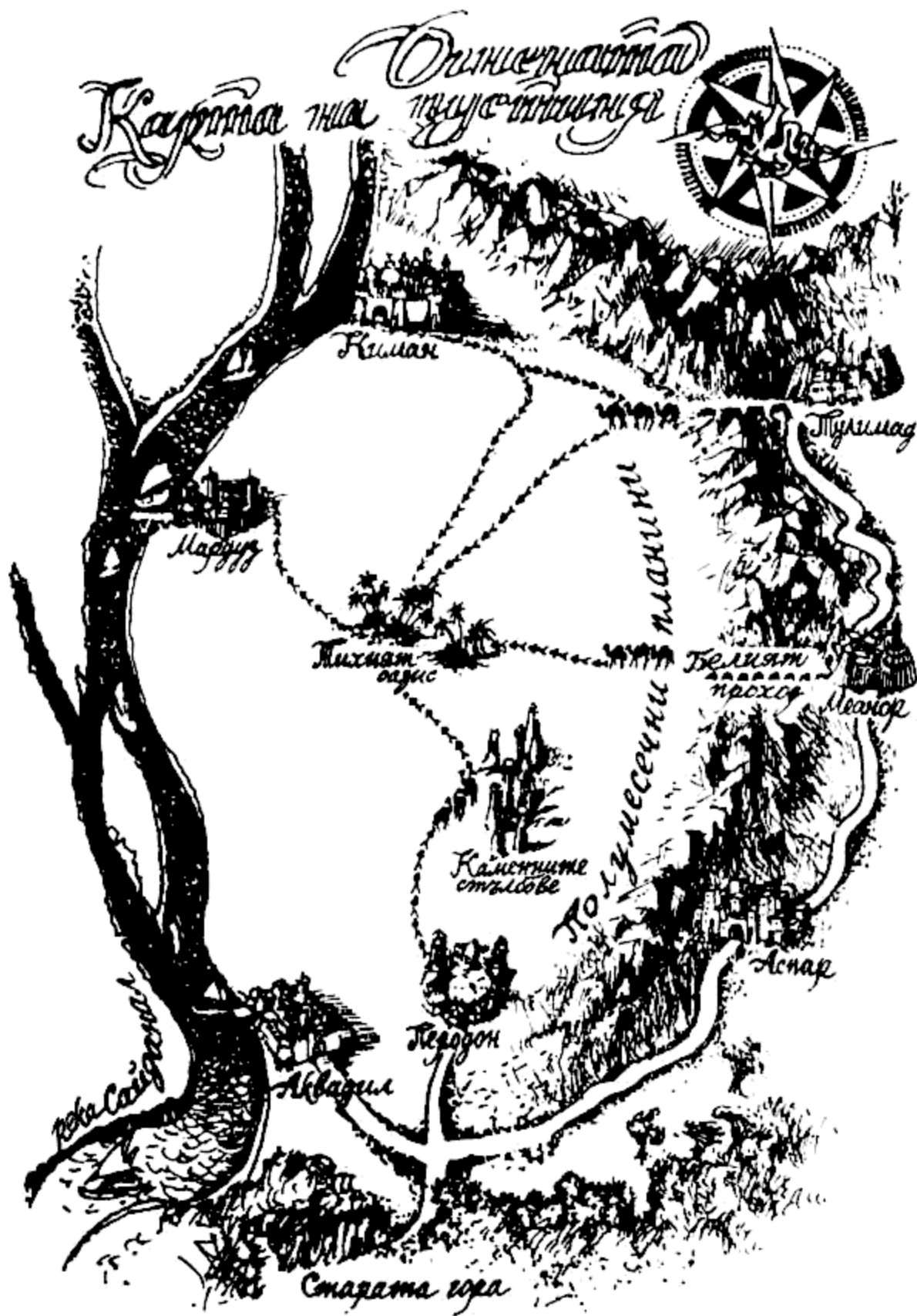


ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ОГНЕНА ПУСТИНЯ
ДОЛИНАТА НА ИЗГУБЕНИТЕ
СЪНИЩА

chitanka.info



ОПАСНОТО ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Днес е почивен ден и ти с удоволствие се излежаваш на припек край колибата си сред Старата гора. Приятно е да знаеш, че работата може да почака. Пък и нямаш кой знае колко работа. Животът ти тук е спокоен и най-често монотонен.

Шум от стъпки те кара да надигнеш глава. В следващия миг скачаш на крака и с изненада се вглеждаш към пътеката в края на поляната. От гората излиза прегърбен старец с дълга бяла дреха, който се подпира на полиран дървен жезъл. Сбръчканото му лице е добродушно, но в дълбоко хлътналите очи се крие тревога. От удивление ти даже забравяш да го поздравяш. Та това е великият вълшебник Сиян! Самият Сиян е решил да ти дойде на гости! И по всичко изглежда, че се кани да обсъди с теб някакъв сериозен въпрос.

— Здравей, младежо — раздава се гласът му, учудващо мощен за крехкото старческо тяло.

Смутено промърморваш някакво приветствие, но Сиян махва с ръка.

— Остави любезностите! Трябва да поговорим.

Докато седате на тревата, вълшебникът изпитателно се вглежда в лицето ти.

— Безделието не ти се отразява добре — лукаво казва той. — На твоята възраст човек се нуждае от приключения.

— Аз съм само един мирен дървар — възразяваш ти. — Приключенията са за странстващите рицари. Предпочитам да си живея мирно и тихо.

— Не се прави на скромен! — прекъсва те старецът. — За странстващите рицари, а? Позволи ми да ти кажа, младежо, че никакъв странстващ рицар не би успял да извърши подвиг, какъвто те чака. Нали те познавам.

— Вероятно си прав — съгласяваш се ти. — Особено, ако се налага. Например, ако трябва да спася Старата гора от гибел...

— Именно това се налага! — категорично заявява Сиян. — Старата гора е заплашена от самия Агамор. Чувал ли си това име?

Иска ли питане! От години насам в Старата гора се носят зловещи слухове за Агамор. Някога той е бил най-способният ученик на Сиян, ала след това е тръгнал по пътя на злото и днес е един от най-опасните магьосници.

— Виждам, че ме разбираш — продължава старецът. — Позволи ми сега да ти задам един въпрос. Откога не си сънувал приятни сънища?

Странен въпрос... Напрягаш паметта си и с изненада откриваш, че не си спомняш напоследък да си сънувал.

— Да, така е — кимва Сиян. — От няколко седмици хората по нашия край сънуват само кошмари или изобщо не сънуват. Приятните им сънища са откраднати чрез магия. А само двама души на света имат силата да сторят това — аз и Агамор.

— Но защо са му сънищата на хората? — учудваш се ти.

Вълшебникът тъжно поклаща глава.

— Преди години, когато изгоних Агамор оттук, той се закле, че един ден ще се върне и ще превърне Старата гора в царство на злото. Смятах заплахите му за празни приказки... ала сега разбирам, че съм грешал. Знаеш ли, че една от най-страшните магии е тъкмо тази — да се откраднат сънищата на хората? Чрез нея могат да се изтъкат невидими черни нишки право към човешките души. И тогава Агамор ще се превърне в повелител на всичко живо из нашата област. Но за щастие все още имаме време. Черната магия на сънищата е дълга и бавна. Ако в близките дни някой храбрец успее да открие Агамор и да се пребори с него...

— Мене ли имаш предвид? — възкликваш ти. — Чакай малко, аз почти нищо не разбирам от магии и вълшебства! Защо сам не се справиш с Агамор?

— Мислих за това — с въздишка отвърща Сиян. — Да, канех се да тръгна да диря Агамор и да сложа край на злодеянията му. Но ако го сторя, ще трябва да оставя гората без защита. А все още не всички сънища са откраднати. Трябва да стоя тук и с всички сили да преча на черната магия. Така поне ще забавя плановете му. А в това време ти...

Старецът не довършва думите си. Гледа те право в очите и ти разбираш, че нямаш право да откажеш. Тихата ти въздишка е

всъщност знак за съгласие. Веднага обаче ти хрумва нов въпрос.

— Добре, да речем, че приема. Къде да търся Агамор?

— Тъкмо това е най-трудното — неохотно признава Сиян. — Той е прекалено опитен магьосник и е изтъкал около себе си Завесата на Незнанието. Опитах всички вълшебства, но дори Премъдрата книга не може да ми помогне. Чувал съм само неясни слухове, че сега Агамор живее в някаква долина отвъд Огнената пустиня. Но къде е тази долина и дали изобщо съществува... ще трябва да го узнаеш сам. И тъй, мисля, че се разбрахме. Утре призори потегляш да търсиш нашия общ враг. Знаеш ли правилата?

Наистина, знаеш ли правилата? За всеки случай, нека ги кажем. Чети внимателно, защото от тях зависи съдбата ти в тази книга.

ПРАВИЛА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ШАНС

Съдбата неведнъж ще се намесва в твоето приключение. Всеки път, когато се налага да изпробваш шанса, можеш да го сториш чрез [таблицата](#) в края на книгата. В нея са разположени числата от 1 до 12. Посочвайки със затворени очи едно от тях, ще разбереш какъв е късметът ти.

Освен това таблицата ще ти помогне да определиш силата и живота си, както и да провеждаш схватки с многобройните си врагове, но за това ще стане дума по-нататък.

СИЛА

Посочи едно число от [таблицата](#). Раздели го на две и прибави към получения резултат още 10. Това са твоите точки сила. Ако посоченото число е нечетно и в резултата има половинка, закръгли силата си към по-горното число. *Пример:* Посочваш числото 7. Делиш го на две и получаваш 3,5 — закръгляш на 4. Прибавяш 10 и узнаваш, че силата ти е 14 точки.

Запиши получения резултат в [дневника на приключението](#): примерен вариант на дневника има в края на книгата. Помни, че силата ти е постоянна и може да се променя само в изключителни случаи.

ЖИВОТ

Посочи едно число от [таблицата](#) и прибави към него 20. Това са твоите жизнени точки. Запиши ги в [дневника на приключението](#).

В зависимост от прежеждията, които ти предстоят, жизнените ти точки могат да се увеличават или намаляват, но НИКОГА не могат да надхвърлят първоначалната си стойност.

Бъди внимателен и предпазлив, защото когато загубиш и последната си точка, това ще означава, че си загинал, преди да е свършило приключението.

СРАЖЕНИЯ

В хода на приключението неведнъж ще ти се налага да влизаш в схватка с врагове, които желаят да ти попречат. Правилата на боя са прости, но трябва да ги запомниш добре.

За всеки противник ще ти бъде посочвана сила и живот. При сражението ще разменяш с него удари. За да нанесеш удара, посочваш едно число от [таблицата](#) и прибавяш към него силата си. След това правиш същото за противника. Онзи, който е нанесъл по-слаб удар, губи 2 жизнени точки. *Пример:* Да допуснем, че ти имаш сила 14 и живот 25. Биеш се с дракон, който има сила 9 и живот 12. Посочваш от таблицата за себе си числото 7, а за дракона 11. Силата на твоя удар е $14 + 7 = 21$. Ударът на дракона е $9 + 11 = 20$. При това положение драконът губи и остава с $12 - 2 = 10$ жизнени точки.

При същите условия, ако посочиш за себе си 4, а за дракона 10, неговият удар ще бъде 19 срещу твоите 18. В тази размяна на удари ще загубиш ти и жизнените ти точки ще намалееят на 23.

В някои случаи можеш да нанасяш по два удара срещу противника си. Това е изрично отбелязано в съответния епизод. В такъв случай посочи едно число от [таблицата](#) за противника си и две за себе си. Имаш право да избереш по-голямото число и нататък да изчислиш кой печели и кой губи по описания начин.

Размяната на удари продължава, докато единият от противниците загуби всичките си точки и загине.

ЕКИПИРОВКА

Екипировката ще бъде извънредно важна за успеха на твоята мисия. Като начало разполагаш само с верния си меч и една кесия с 30 жълтици. Запиши това в [дневника](#) и продължи да четеш.

Останалата част от екипировката ти ще се състои от предмети, които още получиш след малко и такива, които ще намериш по пътя си. Записвай всеки предмет в дневника и не забравяй да водиш строга отчетност, защото екипировката може да реши съдбата ти в опасен момент.

— Е, прочете ли всичко? — нетърпеливо пита вълшебникът. — Хайде, побързай. Ако се наложи, винаги ще можеш пак да прегледаш правилата. По-важното сега е какво ще вземеш със себе си.

Той размахва своя полиран жезъл и на тревата пред теб се появява огромен сандък с железен обков.

— Отвори го — нарежда Сиян. — Или не... Почакай. Първо ще трябва да решим колко вълшебни предмета можеш да вземеш в раницата си.

За да узнаеш това, посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата и прибави към него 6. Полученият резултат показва колко предмета ще вземеш от сандъка. Запиши числото в [дневника](#) и прегледай удивителното съдържание, скрито под капака.

ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ

1. **Бездънна манерка** — На вид тя изглежда съвсем обикновена, но в нея може да се побере цяло езеро. Изключително полезен предмет за човек, който се кани да прекоси Огнената пустиня.

2. **Плащ-прикривало** — Този плащ непрекъснато мени цвета си и се слива с околните багри. Ако застанеш неподвижно и се наметнеш с него, за противника би било почти невъзможно да те открие.

3. **Кесия с 10 жълтици** — Дарът не е вълшебен, но парите никога не са излишни. Особено когато знаеш, че те чака дълъг път.

4. **Мъртва пепел** — Кожена кесийка с мигновено действащ отровен прах. Може да се разпръсква из въздуха или да се сипва в храна и питие. Резултатът е един и същ — незабавна гибел на врага.

5. **Самолазещо въже** — По твоя заповед това въже може да пропълзи като живо и да омотае здраво противника или да ти помогне в катеренето по непристъпни скали и стени.

6. **Сребърен кинжал** — Сигурно оръжие в борбата със зли духове.

7. **Гръцки огън** — Стъкленница, пълна до половината с кафяв прах. На вид изглежда безвредна, но не се заблуждавай. При най-малък допир с въздуха кафявият прах лумва със страшни пламъци.

8. **Лепнещи ръкавици** — Сложиш ли ги на ръцете си, не ще срещнеш никаква трудност в катеренето по гладки стени.

9. **Камък на истината** — Вълшебен и изключително рядко срещан минерал. Допреш ли го до челото на някого, той ще бъде заставен да отговори на въпросите ти.

10. **Билка отвори-вратичка** — Авантюристите и разбойниците отдавна познават вълшебството на това странно растение. Достатъчно е да докоснеш каквато и да било ключалка с листенцата на билката, за да си осигуриш незабавно отваряне на вратата.

11. **Лъжлива жаба** — Забавно и твърде полезно животинче. Не само умее да говори, но и знае с каква лъжа да те измъкне от трудно положение.

12. **Дим на миражите** — Стъклена, пълна със синкав дим. Когато се разсее из въздуха, този дим поражда в съзнанието на противника измамни видения и отклонява вниманието му.

13. **Еликсир на сила** — Ако го изпиеш, той временно увеличава силата ти с 2 точки над определената стойност. Действието му трае само в течение на една битка.

14. **Еликсир на живота** — Когато го изпиеш, той ще възстанови жизнените ти точки до първоначалната им стойност.

15. **Змийски камък** — Мощна противоотрова. Действа през кожата. При отравяне е достатъчно да го допреш до тялото си или просто да го стиснеш в ръка.

16. **Бързоходни ботуши** — Названието им говори само за себе си. Щом ги обуеш, ще можеш да тичаш по-бързо и от най-буйния жребец.

17. **Скална сълза** — Малко шишенце с бистра прозрачна течност. Няколко капки от нея са достатъчни, за да превърнат на пясък и най-здравия камък.

18. **Бумеранг** — Не е вълшебно, но е отлично оръжие за бой от разстояние.

При избора си помни едно важно условие: **ВСЕКИ ОТ ВЪЛШЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ МОЖЕ ДА СЕ УПОТРЕБЯВА САМО ВЕДНЪЖ!** След това той губи силата си и трябва да го задраскаш в [дневника на приключението](#). Затова, ако особено много държиш на някой предмет, можеш да вземеш две или три бройки от него (естествено, без да надхвърляш посоченото от [таблицата](#) число).

След дълги колебания вадиш избраните предмети един по един и започваш да ги подреждаш в раницата си. Неочаквано Сиян те потупва по рамото.

— Не мисли, че ще те изпратя сам срещу Агамор. Погрижил съм се да имаш верни спътници. Погледни!

Обръщаш се и виждаш, че до вълшебника са застанали двама мъже, облечени в изтъркани кожени дрехи. Брадатите им лица са почти еднакви, макар че единият е нисък и широкоплещест, а другият — слаб и висок.

— Запознай се — казва Сиян. — Този дангалак е Пано, отличен познавач на пустинята. До него е брат му Борил. Той неведнъж е

пътувал по бреговете на река Сайданал. Двамата са опитни бойци и се надявам, че ще ти помогнат успешно да преодолееш всички изпитания. Е, съгласни ли сте да поемете мисията? Ако се колебаете, сега е последната възможност да откажете.

Двамата брадати мъже решително кимват. После пристъпват към тебе и протягат ръце.

Решено е! Утре призори потегляте на път — и само смъртта може да ви попречи в търсенето на злодея-магьосник Агамор и Долината на изгубените сънища.

За нощувка се настанявате в колибата. А на разсъмване...

Започни от епизод [1](#).

ЕПІЗОДИ

1

В ранното утро тримата бодро вървите напред. Гората наоколо постепенно оредява. Неочаквано Пано, който крачи начело, спира и вдига ръка. Дошло е време за първото решение.

Пътят пред вас се разделя на три разклонения. Лявото води към река Сайданал и пристанищния град Аквадил. Ако продължите направо, скоро ще стигнете до търговския град Перодон в покрайнините на пустинята. А десният път минава през Аспар и води покрай подножието на Полумесечната планина.

Обсъждането на възможностите скоро се превръща в бурен спор. Борил настоява да изберете пътуването по реката като най-бързо и леко. Ти смяташ, че пътят в подножието на планините също е достатъчно удобен. Колкото до Пано — той е горещ привърженик на пътеките през пустинята. Според него в Тихия оазис можете да намерите сведения за тайнственото скривалище на Агамор.

В крайна сметка решението се пада на теб. Избирай по кой път ще потеглите.

Наляво, към реката — премини на епизод **19**.

Направо, към пустинята — продължаваш на епизод **73**.

Надясно, покрай планините — прехвърли се на епизод **48**.

2

С мощен удар на меча си поваляш василиска. Докато чудовището се гърчи в предсмъртна агония, ти си поемаш дъх и бързо се отглеждаш. За твоя радост противниците са намалели — тролът е убил змията и сега се е вчепкал с дракона. Но когато те забелязват, двамата прекратяват схватката и заплашително тръгват насреща ти. С кого ще се биеш най-напред?

С трола — премини на **344**.

С дракона — продължи на **306**.

3

Бумерангът полита напред със зловещо свистене, но противникът забелязва опасността и светкавично се навежда. Оръжието описва дъга над главата му и се връща към теб. Опитваш се да отскочиш, препъваш се в нещо и губиш равновесие. Докато падаш с разперени ръце, усещаш жесток удар в гърдите, от който дъхът ти спира. Посочи едно число от [таблицата](#), за да разбереш колко жизнени точки си загубил. Ако все още си жив, време е да извадиш меча и да се защитаваши от връхлитания враг.

Мини на [214](#).



Докато е траяла свадата ви, циганката е изчезнала в някоя от тесните улички. Ядосаният здравеняк отново размахва юмрук срещу теб, но в това време Борил се приближава с ръка върху дръжката на меч. Виждайки, че работата става дебела, скандалджията губи кураж и бързо се отдалечава.

Връщате се при багажа, сядате върху раниците и чакате да се върне Пано.

Прехвърли се на [46](#).

Вратата е здраво залостена и не се поддава на отчаяните ти удари. Зад гърба си чуваш предупреждаващ вик, но вече е късно. Остра болка пронизва ходилото ти. Слузта е прояла килима и се впива в живата плът.

Опитваш се да отскочиш назад, ала кракът ти отказва да се подчинява. Рухваш на пода и гнусната твар те обгръща от всички страни. Това е краят — както на мисията, така и на живота ти.

Скоро кулите и стените на Перодон изчезват зад трептящия хоризонт. Наоколо се разстилат пясъците на пустинята, сред които само опитният водач открива пътя по някакви неизвестни за теб признаци. Горещият ден се влачи непоносимо бавно, а наоколо нищо не се променя, сякаш керванът стои на едно място.

— Трябваше да тръгнем по реката — въздиша от време на време Борил. — В тая пустош ще си оставим костите.

Ти самият не си далече от подобна мисъл. Оскъдните глътки вода не утоляват жаждата ти. Когато започва да се свечерява, имаш чувството, че си полуопечен. Едва дочакваш сигнала за спиране и безсилно се смъкваш от камилата.

Пустинната нощ се спуска изведнъж. Скоро облекчаващата прохлада се превръща в истински студ. Опитните керванджии са събрали куп стъбла от редките бодливи храсти — единственото гориво сред този пущинак. Насядали край огъня, те пият чай и разказват страшни истории за свирепите племена на усук-баасите. Разговорът е интересен, но скоро главата ти започва да клюма. Оттегляш се настрани, увиваш се в дебела завивка и заспиваш.

Призори Пано те събужда и ти помага да се подготвиш за път. Почивката ти е дала нови сили, тъй че поне първият час минава сравнително леко. Местността наоколо е все същата — пясъчни дюни и сухи трънаци. Само отпред в далечината се мерзелее нещо потъмно.

— Каменните стълбове — обяснява опитният Пано. — Изминали сме две трети от пътя.

Високите червеникави скали наистина приличат на стълбове, но са изваяни от ветровете, а не от човешка ръка. Вече почти сте в подножието им, когато над кервана се разнасят викове на ужас. Отдясно налита огромен отряд от въоръжени бойци. Камилите им се носят към вас с невероятна бързина, вятърът развява бурнусите на ездачите и слънчевите лъчи блестят по остриетата на кривите им ятагани.

Ако имаш камък на истината и желаш да го използваш, прехвърли се на **332**.

Ако нямаш или не желаш да го използваш, продължи на **368**.



Докосваш ключалката с тънките листенца. Билката започва да се топи в ръката ти и в същото време се раздава тихо метално щракване. Решетестата врата към тунела е отворена.

Изтичваш напред и след малко се озоваваш на арената. Един бърз поглед наоколо ти разкрива, че си допуснал грешка. Оттук няма никакъв изход, а стените са гладки и високи. Можеш да се изкатериш до трибуните само с помощта на самолазецо въже или лепнещи ръкавици.

Ако това е решението ти, мини на [280](#).

Ако не разполагаш нито с едното, нито с другото, мини на [255](#).

Предложението ти съвпада с мнението на капитана. Без повече да се колебае, той дава заповедите си и след малко корабът се насочва към левия ръкав.

Ненадейно откъм кърмата дотичват трима пътници с мечове в ръцете и заплашително обграждат капитана.

— Корабът винаги е минавал отдясно! — яростно крещи най-едрият от тях. — Връщайте се назад!

Привлечен от врявата, Пано се приближава и миролюбиво посяга да потупа нападателя по рамото. Ала това е последният жест в живота му. Мечът на непознатия мъж полита напред и Пано пада, облян в кръв.

Вече няма място за разговори. Хвърляш се напред и с рязък замах посичаш един от разбойниците. Убиецът на Пано отскача назад... и се сблъсква с притичалия Борил. Сетне всичко се развива светкавично. Третият бандит забива ножа си в гърба на Борил, но веднага е повален от кинжала на капитана.

Оставаш сам срещу убиеца на Пано. В гърдите ти кипи хладна ярост. Мечовете ви се кръстосват в борба на живот и смърт.

БАНДИТ

ЖИВОТ — 10, СИЛА — 9

Ако победиш в тази схватка, премини на **45**.

9

С тихо шумолене талисманът се разпада на прах, но вцепенението в тялото ти изчезва. Отбележи това в [дневника](#) и продължи боя с василиска. Ако успееш да победиш, прехвърли се на [2](#).

Все пак имаш късмет. Постепенно здравият ти организъм се преборва с отровата и сега можеш да продължиш на **16**.

Бързо затваряш вратата на килията, после се свиваш край стената и се намяташ с вълшебния плащ. Стъпките отекват все по-наблизо. Имаш чувството, че бягството ти неминуемо ще бъде разкрито. Но надзирателят минава спокойно край теб и се отдалечава към дъното на коридора.

Щом стъпките му затихват, ти скачаш и изтичваш към изхода. Вратата е отворена, а зад нея са трибуните за зрителите. Премини на **280**.

12

Виждайки сребърния кинжал, джинът надава ужасен рев и започва да се смалява. Само след няколко секунди той е по-дребен от теб, но злобата и яростта му са все тъй силни. Ще трябва да се биеш с този жесток противник.

ДЖИН

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 8

Ако победиш, прехвърли се на **159**.

Пред очите ти се спуска черна пелена. Вече не можеш да помръднеш и едва усещаш вцепененото си тяло, което рухва на пода. След минута дишането ти спира и това е краят на приключението. Мисията ти ще остане неизпълнена.

Вадиш камъка на истината и го допираш до челото на противника. Клепките му потрепват, после той отваря очи, ала погледът му се рее безсмислено към небето.

— Кой те изпраца? — питаш ти.

Гласът на пленника е глух и безизразен

— Аз... ние... бяхме изпратени... от Агамор...

— Защо? За да ме убиете ли?

Човекът леко поклаща глава.

— Не... Трябваше само... да ти откраднем... вълшебните предмети... За другото... ще се погрижат... наемниците... от племето на усук-баасите... при Каменните стълбове.

Сякаш изтощен от усилието, пленникът замлъква. Нетърпеливо го прекъсваш:

— Какво ще стане при Каменните стълбове?

— Засада... Ще ви излъжат... с илюзия...

Внезапно човекът надига глава и погледът му се избистря.

— Камък на истината! — възкликва той. — Не, не трябва да говоря!

Ръката му се стрелва нагоре и той пъхва нещо в устата си. Преди да направиш каквото и да било, по тялото на пленника пробягва гърч и смъртта прекъсва разкритията му. Из въздуха се разнася характерният остър мирис на „черната капка“ — една от най-мощните отрови.

С въздишка мяташ раницата на гръб и се завръщаш към лагера. След няколко минути отново се унасяш в дълбок сън.

Премини на [253](#).

Едва ли някому е хрумвало да използва вълшебната манерка в сражение между кораби, но тъкмо това си решил да сториш в момента. Без да губиш време, развинтваш капачката. После мяташ манерката върху вражеския кораб и с доволна усмивка наблюдаваш как нагоре избухва огромен гейзер. Облени от водните струи, пиратите изпадат в паника. Корабът им бързо натежава и потъва все по-надолу в речните вълни. Разстоянието се увеличава, нападателите вече нямат надежда да ви догонят — истинско чудо би било, ако не потънат след малко.

Продължи на **113**.

Стискаш зъби и събираш сили да пристъпиш напред, за да огледаш отново безжизненото тяло на Пано. Уви, вече нищо не можеш да направиш за него. Трябва да продължиш мисията си сам.

Ако желаеш да огледаш тунелите на чудовището, мини на **39**.

Ако искаш час по-скоро да се измъкнеш навън, продължи на **107**.

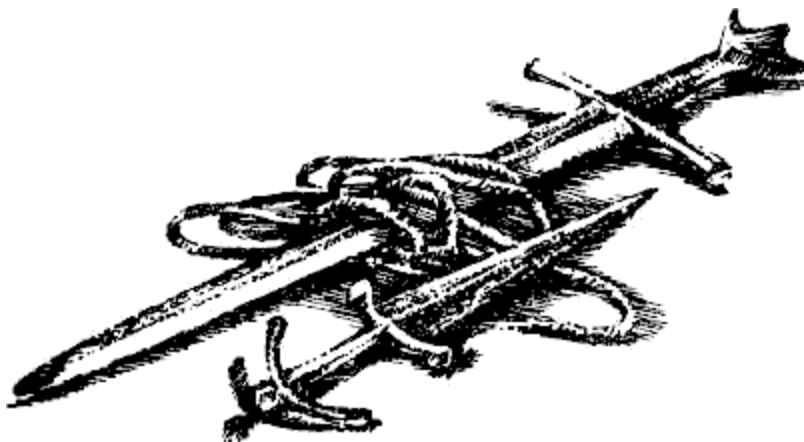
Мечът в ръката ти тежи непоносимо, но все още ти предстои да се справиш с последния противник — василиска.

ВАСИЛИСК

СИЛА — 4, ЖИВОТ — 4

Ако успееш да победиш, без да загубиш нито една точка, продължи на [347](#).

Ако василискът те засегне, макар и само веднъж, мини на [243](#).



С трескава бързина изваждаш манерката и я хвърляш право в зейналата огнена паст. Изненаданият дракон спира за момент и стиска челюсти, опитвайки се да сдъвче неочакваната плячка. Знаеш какво ще последва, затова отскачаш към стената и се просваш по очи върху пясъка на арената.

Раздава се страхотен взрив. Над гърба ти прелита вълна от нажежена пара. Когато събираш смелост да надигнеш очи, виждаш, че хитрината ти е успяла. Драконът се е пръснал от налягането на парата и сега разкъсаното му тяло се гърчи в последна агония.

Прехвърли се на [241](#).

През идния ден не срещате никого по пътя за Аквадил, но въпреки това те мъчи чувството, че ви следят. Навярно Пано и Борил също имат подобни подозрения, защото от време на време спират и се озъртат назад. Все пак денят минава без произшествия. Привечер спирате на бивак в покрайнините на гъста гора. Може би тревогата ти е излишна, ала все пак решаваш, че не бива да спите без пазач. След вечеря тримата седате край огъня и разпределяте смените. Ти избираш да пазиш пръв. Още около половин час разговаряте за предстоящата мисия, но умората от дългия ден надделява. Пано се омотава с плаща си и веднага заспива. След малко към него се присъединява и Борил. Какво ще правиш сега?

Ако решиш да седиш край огъня, докато свърши смяната ти, премини на епизод [37](#).

Ако предпочиташ да се прикриеш в близките храсти и да пазиш оттам, продължи на епизод [52](#).

Настанала е дълбока тишина, нарушавана само от монотонния шепот на листата. Седиш край огъня и от време на време подхвърляш нови съчки. Но неочаквано в нощния покой зад гърба ти се раздава пукот на строшена вейка.

Мигновено скачаш на крака и се обръщаш. В отблясъците на огъня забелязваш човек в тъмни дрехи, който се прокрадва към теб. Щом разбира, че е разкрит, той измъква от пояса си кинжал и се хвърля насреща ти.

С рязък жест изтегляш меча от ножницата, като същевременно надаваш вик, за да събудиш спътниците си. Борил и Пано се събуждат веднага и се изправят — тъкмо навреме, защото от храстите се появяват още двама противници. Схватката ще бъде жестока. Разбойникът пред теб замахва с кинжала, ти отскачаш от удара и на свой ред завърташ меча.

РАЗБОЙНИК

СИЛА — 6, ЖИВОТ — 12

Ако победиш в сражението, мини на **63**.

Знаеш, че гръцкият огън е опасно оръжие, затова предпазливо отпушваш стъкленницата и незабавно я хвърляш върху палубата на пиратския кораб. Ефектът надминава и най-смелите ти очаквания. Сред нападателите избухва огромен огнен стълб. Пламъците обхващат платната, въжетата, мачтите и палубната надстройка. С отчаяни вопли пиратите започват да скачат зад борда. Скоро плаващата клада остава далече назад.

Прехвърли се на [113](#).

По-бързо! Няма време!

С треперещи ръце вадиш от раницата змийския камък и го притискаш към ухапаното място. Усещаш как болката намалява. Скоро камъкът се разпада на прах и отровата в тялото ти е неутрализирана. Сега се върни на [57](#), за да довършиш боя със змията.

Спираш пред шатрата и решително влизаш. В първия момент сянката вътре ти се струва толкова плътна, че не различаваш нищо. Но след няколко секунди очите ти привикват и виждаш пред себе си неколцина усук-бааси. Тъмните им очи са вперени в теб.

Преодолявайки тревогата си, ти се покланяш и виждаш как по лицата на свирепите пустинни жители изгряват усмивки. Най-старият от тях кимва и ти прави знак да седнеш до него. Докато се настаняваш, двама мъже разстилат пред теб бяла покривка и слагат върху нея сребърна кана с вода и блюдо с прясно приготвен пилаф.

Гостоприемството е висш закон при усук-баасите. В пустинята те са безмилостни грабители, ала влезе ли пътник в жилището им, няма услуга, която биха му отказали.

След гощавката домакините разстилат в единия ъгъл дебел килим и ти предлагат да си починеш. Приемаш с удоволствие, защото се чувстваш изморен след дългия път през пустинята. Но докато лежиш, погледът ти все се спира на плътната завеса в дъното на шатрата. Нещо е скрито зад нея. Какво ли може да бъде?

Усук-баасите са излезли, за да не смущават почивката ти. Няма кой да ти попречи, ако желаш да надникнеш зад завесата. Ще го направиш ли?

Да — прехвърли се на [135](#).

Не — мини на [257](#).



Змийската отрова действа светкавично. Арената се замъглява пред очите ти. Облива те непоносим студ и вцепенените мускули на краката вече не могат да те удържат. Рухваш на пясъка с една последна ясна мисъл — че това е краят и мисията ти ще остане неизпълнена.

Вързаните ти ръце са ужасно неловки, но въпреки всичко успяваш да измъкнеш стъкленицата и да я отпушиш тъкмо в момента, когато отвън долитат стъпки. Вратата се отваря, похитителят влиза в стаята и замръзва на място. Очите му са вперени в синкавия облак, из който танцуват хиляди ситни искрици.

Кой знае какво вижда! Навярно е нещо ужасно, защото надава отчаян крясък и хуква навън, сякаш го гонят рояк демони. Едно е сигурно — че няма скоро да се върне.

Сега вече имаш достатъчно време, за да извадиш меча и да прережеш ремъците около китките си. След това мяташ раницата на гръб и тръгваш към пристанището.

Прехвърли се на [402](#).

Отровата действа бързо. Опитваш се да извикаш за помощ, но от гърлото ти не излиза нито звук. По цялото ти тяло се разлива мъртвешки хлад. Изпробвай шанса си с [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 6 — продължаваш на **13**.

От 7 до 12 — мини на **84**.



Бързо догонваш кервани и се присъединяваш към дългата върволица. Никой не възразява срещу присъствието ти. В пустинята всеки спътник е добре дошъл, особено напоследък, когато дивите племена на усук-баасите все по-често нападат малобройните групи търговци.

За щастие керванът е голям. Може би затова денят минава спокойно. Сред горещите пясъци не забелязвате нито веднъж да се мерне бял бурнус или да проблесне ятаган.

През нощта също няма произшествия. Рано призори продължавате пътя и около пладне керванът приближава Тихия оазис.

Мини на [162](#).

Великолепно хвърляне! Бумерангът описва широка дъга и се стоварва върху главата на пиратския капитан. Дори от това разстояние чуваш глух пукот. Едрият мъж се свлича на палубата и това решава изхода от сражението. Останали без капитан, пиратите прекратяват атаката. Скоро техният кораб изостава назад.

Продължаваш на **113**.

Отчаяно размахваш ръце, но не намираш опора и падаш в ямата върху купчината злато. Над теб се стоварват гредите на покрива. Развалините на къщата погребват бездиханното ти тяло и това е краят на приключението.

Ударът ти е тежък и точен. Човекът изохва и се свлича като чувал. Веднага го връзваш със собствения му пояс и го издърпваш до близката стена. Сега трябва да изчакаш, докато се свести.

След няколко минути пленникът започва да стене и отваря очи.

Мини на [413](#).

Беглецът отваря очи и потреперва, когато те вижда да стоиш над него с изваден меч. Напразно се озърта наоколо — съучастниците му вече не могат да му се притекат на помощ.

— Кой те изпраца? — питаш ти.

Вместо отговор пленникът светкавично посяга към устата си. По тялото му пробягва тръпка и из хладния въздух се разнася острият мирис на „черната капка“ — една от най-страшните отрови.

Няма какво повече да правиш тук. С въздишка мяташ раницата на гръб и се връщаш към спящия керван.

Продължаваш на [253](#).

Каква е тази магия? Борил и Пано препускат като бесни. Колкото и да пришпорваш коня, не успяваш да ги настигнеш. Накрая се отказваш от преследването. Явно ще трябва да продължиш мисията си сам.

Отново потегляш към Меанор. През цялото време се оглеждаш, но от странния старец няма и следа.

Мини на **86**.

Острите нокти на джина се впиват в гърба ти. Усещаш как тялото ти се раздира на късове и мракът на смъртта те поглъща завинаги. Това е края на приключението — уви, неуспешен за теб.

Когато се събуждаш на сутринта, с ужас установяваш, че раницата ти е изчезнала. Останали са ти само кесията и мечът. Какво нещастие! Приключението едва е започнало, а вече успехът изглежда недостижим.

Все още имаш възможност да се върнеш и да подхванеш мисията от самото начало. А ако предпочиташ да продължиш напред с кервана, премини на [55](#).

Всичко е безполезно! Не можеш да се изтръгнеш от смъртоносните обятия на вампира. С всяка изминала секунда кръвта и животът ти изтичат. Тази прокълната къща ще се превърне в твоя гробница и това ще бъде краят на приключението, а мисията ти ще остане неизпълнена.

Хладни тръпки пробягват по цялото ти тяло. Това ли е краят?
Бързо посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 5 — прехвърли се на **95**.

От 6 до 12 — продължи на **10**.



Провери шанса си с число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 8 — мини на **20**.

От 9 до 12 — мини на **293**.

Втурваш се след беглеца, но той е по-бърз и скоро изчезва в нощните сенки. Не ти остава нищо друго, освен да прибереш раницата и да се върнеш при спящия керван.

Продължи на [253](#).

Минаваш край неподвижното туловище на пясъчната твар и бавно навлизаш по-навътре в тунелите. След няколко минути попадаш в една централна камера, където се търкалят купища кости. Забелязваш човешки скелет, обвит в полуизтлели остатъци от дрехи. Кой ли е бил този клетник? Едва ли някога ще узнаеш. Претърсваш дрехите му, но намиращ само потъмнял от времето сребърен кинжал и кесия с 3 жълтици.

От умората и тежкия задушен въздух едва се държиш на крака. Безсмислено е да продължаваш тази подземна обиколка. Трябва да се измъкнеш от тунелите.

Прехвърли се на [107](#).



За щастие вятърът духа към приближаващия противник. Изваждаш торбичката и разпръскваш из въздуха отровния прах. Сивото облаче бързо се разсейва и отначало не се случва нищо. Но само след няколко секунди един от пиратите вдига ръце към гърлото си и със задавен рев се свлича на палубата. След него пада втори, трети... Невидимата ръка на смъртта покосява стъписаните врагове един след друг. Неуправляемият им кораб бързо изостава назад.

Премини на [113](#).

С отчаян скок се хвърляш към вратата и успяваш да се измъкнеш в мига, когато цялата къща се срутва зад теб. Без да губиш време за поглед назад, побягваш по-далече от прокълнатото място. Едва когато умората те заставя да забавиш крачка, отново се сещаш, че ще трябва да нощуваш някъде.

Продължи на [153](#).

Внезапно почернялото дюземе под краката ти се пропуква. Сред дъжд от въглени и горящи греди попадаш в огнения ад. Нужни ли са повече описания на мъчителната ти гибел?

Приключението завършва дотук заедно със собствения ти живот.

Колко време е минало? Час? Два? Не знаеш... Пред погледа ти всичко се върти, в ушите ти непрестанно отеква плисък на вода. Вода... Всичките ти мисли са насочени само към нея. Камилата бавно те носи напред, но ти вече нямаш сили да се удържаш на седлото. Постепенно губиш равновесие и се свличаш все по-напред, докато накрая падаш на пясъка.

Това е краят. Скоро пустинните ветрове ще скрият трупа ти с пясъчен саван и мисията ти ще остане неизпълнена.

Какво да се прави, явно не ти е било писано да завършиш приключението си с успех. Вкамененото ти тяло ще бъде използвано като статуя за украса на арената. Дано някой ден да се намери вълшебник, който да те върне към живота...

Скръбно седиш край телата на Пано и Борил. Толкова рано губиш верните си спътници... Какво ще правиш без тях?

До теб оживено разговаря група моряци и пътници. Кои са били нападателите? Защо са искали да върнат кораба? Може би са съучастници на пиратите, които напоследък върлуват по реката... Тези въпроси едва ли ще получат отговор.

Премини на **60**.

След малко Пано се връща широко усмихнат. Намерил е керван, който на следващата сутрин потегля към Тихия оазис. Срещу три жълтици на човек водачът се е съгласил да ви вземе и дори да ви осигури камили.

Нарамвате багажа и тръгват след Пано към покрайнините на Перодон, където е лагерът на кервана. От тълпата хора и камили насреща ви излиза водачът — мършав старец с дълга бяла брада, облечен в раиран халат. Докато му плащаш уговорените 9 жълтици, той замислено те оглежда и накрая въздъхва:

— Много грижи са изписани по лицето ти, пътнице. Дано Аллах ти помогне да се пребориш с тях.

Последните часове на деня преминават в обучение по езда. За пръв път се качваш на камила и макар че са ти подбрали най-послушното животно, в края на тренировката се чувстваш изтощен до смърт. Когато се спуска мрак и първите огънове пламват из лагера, имаш само едно желание — да се напиш. Отказваш дори да вечеряш. Изпиваш само чаша тръпчив зелен чай и лягаш край един бодлив храст.

Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 3 — продължаваш на [34](#).

От 4 до 6 — мини на [270](#).

От 7 до 12 — прехвърли се на [326](#).

Пресягаш се и гребваш шепа от жълтиците, преди да са изчезнали. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата, за да разбереш колко монети са останали в ръката ти и ги отбележи в [дневника](#).

Подът се разтърсва по-силно. Златото продължава да потъва, ямата се разширява и достига до краката ти. За миг губиш равновесие и се олюляваш на ръба. Какво ще стане сега? Отново ще трябва да провериш шанса си с число от [таблицата](#).

От 1 до 8 — мини на [41](#).

От 9 до 12 — попадаш на [29](#).

По дългия горски път към Аспар срещате само редки групички търговци и от време на време по някой самотен странник. Денят минава без произшествия, ако не се брои умората. Заричаш се, че първата ти работа след пристигането ще бъде да купиш коне.

Това обаче ще стане едва утре. А междувременно се е свечерило и трябва да пренощувате на открито. Избирате една полянка близо до пътя и запалвате огън. След вечерята разпределяте смените за стоене на стража. Пръв ще бъде Пано, след него си ти и накрая е ред на Борил. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

Ако числото е от 1 до 6, премини на епизод **56**.

Ако е от 7 до 12, продължаваш на епизод **109**.

Още докато вадиш камъка от раницата, той се разсипва на прах в шепата ти, но действието му е незабавно. Усецаш как главата ти се прояснява и тръпките спират.

Премини на [16](#).

Увити в плащовете си, прекарвате неспокойна нощ на открито под една стряха. Редувате се на стража, ала това едва ли е необходимо, защото и без това никой от тримата не може да заспи. На сутринта събирате багажа си и тръгвате към пазара.

Мини на **190**.

Хвърлянето е точно, но противникът има бърза реакция. В последния миг той се снишава и бумерангът се удря в стената зад него. Сега ръкопашната схватка е неизбежна.

Изтегляш меч от ножницата, приготвяш се за бой и преминаваш на [214](#).

Може би си прекалено подозрителен, но все пак решаваш да вземеш всички предпазни мерки. Изваждаш от раницата си резервните дрехи и оформяш от тях чучело. Когато го слагаш край огъня и се отдръпваш в храстите, картината е съвсем убедителна — сякаш някой наистина седи задрямал до спящите си другари.

В нощната тишина времето тече мъчително бавно. След около час вече започваш да се питаш дали е имало смисъл да си правиш излишен труд. Всичко наоколо изглежда спокойно. Но неочаквано погледът ти е привлечен от движение в полумрака. Към гаснещия огън пълзи човек в тъмни дрехи! След миг той скача на крака, хвърля се напред и забива кинжал в гърба на чучелото.

Преди нападателят да се опомни от изненадата, ти изскачаш от храстите и стоварваш върху тила му дръжката на меча си. Падайки на земята, той надава глух вик, който събужда двамата ти спътници. И докато Пано и Борил се изправят, от гората се появяват още двама врагове. По-едрият от разбойниците замахва с меча си срещу теб.

РАЗБОЙНИК

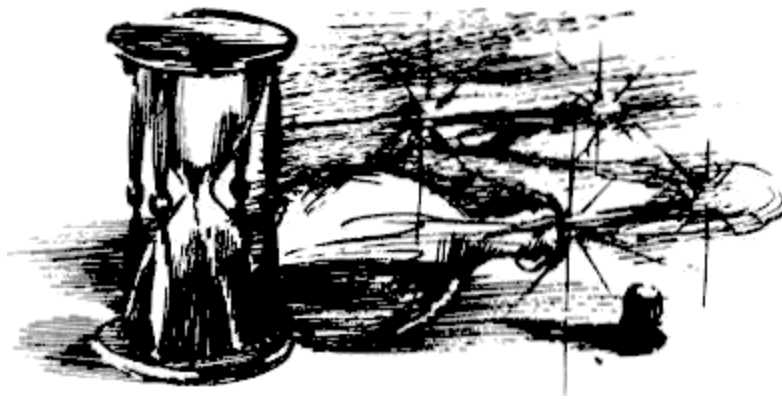
СИЛА — 7, ЖИВОТ — 10

Ако успееш да победиш в схватката, мини на **130**.

Изтегляш меча от ножницата и препускаш напред. Храбра, но безразсъдна постъпка! Преди да стигнеш до стареца, от ръката му излита нов лъч и те удря право в гърдите. Имаш ли талисман?

Да — продължаваш на **62**.

Не — попадаш на **111**.



Замахваш и хвърляш стъкленицата върху вражеската палуба. Мигновено над пиратския кораб се разстила валмо от синкав дим, из който танцуват хиляди ярки искрици. На места пушекът се сгъстява в безформени петна... или поне за теб те изглеждат безформени. Но нападателите навярно виждат нещо ужасно, защото панически се хвърлят зад борда. Неуправляемият им кораб скоро изостава назад.

Продължаваш на **113**.

Докато керванът се изнизва покрай последните къщи на града, забелязваш над едно схлупено магазинче голям надпис: „ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ“. Ще спреш ли, за да надникнеш вътре?

Да — мини на **97**.

Не — прехвърли се на **6**.

Посред нощ се събуждаш от нечие докосване. Стреснато отваряш очи, но няма нищо опасно. Просто Пано те събужда, за да застанеш на стража. Потръпвайки от хлад, ставаш и хвърляш съчки в огъня.

Времето на бдение тече мъчително бавно. Наоколо цари тишина, нарушавана само от монотонния шепот на листата и хъркането на спящите ти другари. Ала неочаквано съвсем наблизо се раздава ръмжене. Трескаво посягаш към меча и го изтегляш от ножницата. И в този момент от мрака към теб полита огромен черен вълк.

ЧЕРЕН ВЪЛК

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 9

Ако победиш звяра, можеш да продължиш на [77](#).

Последна схватка! Змията изглежда изтощена, движенията ѝ са съвсем бавни, но не бива да се заблуждаваш. Едно ухапване е достатъчно, за да те лиши от живот.

ЗМИЯ

СИЛА — 5, ЖИВОТ — 4

Ако победиш, без да загубиш точки, премини на **347**.

Ако змията те засегне, макар и само веднъж, прехвърли се веднага на **98**.

Трескаво развързваш кесийката и пръскаш отровния прах пред озъбената муцуна на звяра. Ефектът е мигновен. Чудовището спира на място, после надава оглушителен рев и започва да се гърчи в агония. Но онова, което е гибелно за него, може да погуби и теб. Прахът се е разсеял из тунела.

Остра болка прорязва гърдите ти. По челото ти избива пот. Отровен си! Имаш ли в раницата си змийски камък?

Да — мини на **49**.

Не — попадаш на **36**.

Ръждясалата ключалка устоява на всичките ти опити да я отвориш. Накрая губиш търпение и стоварваш меча си върху капака. Сандъкът се пръсва на парчета и пред теб се разсипва огромна купчина златни монети. Но в същото време земята сякаш омеква и жълтиците бавно започват да потъват надолу. Страховито бучене разтърсва цялата къща. От тавана на стаята се сипе изкъртена мазилка. Трябва да бягаш!

Ако искаш да се забавиш за момент и да грабнеш от златото, премини на [47](#).

Ако предпочиташ да се измъкнеш веднага и да се отдалечиш от прокълнатата къща, прехвърли се на [41](#).

Унесен в мрачни мисли не забелязваш кога капитанът се е приближил към теб. Гласът му те кара да надигнеш глава.

— Те бяха храбри мъже — казва той. — Знам, че малко мога да сторя за тях, но поне ще се погрижа да бъдат погребани достойно на гробището в Мардуз. А ти приеми моята благодарност... и ето това.

В протегнатата му ръка виждаш пъстра кърпичка с три възела. Веднага разбираш колко ценен подарък ти прави капитанът. Досега само си чувал за тази моряшка магия. Във възлите са вплетени ветрове, които можеш да освободиш, когато пожелаеш.

Поемаш кърпичката и капитанът мълчаливо се отдалечава към носа на кораба.

Късно следобед плаването завършва в пристанището на Мардуз. Слизаш на кея, измъкваш се от навалищата и спираш край стената на един склад. Трябва да решиш накъде ще продължи пътешествието.

Ако искаш да потърсиш кораб, който отива нагоре по реката към Киман, премини на [374](#).

Ако предпочиташ да продължиш с керван към Тихия оазис, прехвърли се на [313](#).

61

Отскачаш от пламъците и с високо вдигнат меч нападаш отдясно.

ДРАКОН

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 10

Ако победиш в тази схватка, можеш да продължиш на [57](#).

С тревога очакваш действието на магията, но не се случва нищо. Талисманът те е предпазил и при това се е разпаднал, тъй че не забравяй да го задраскаш от [дневника](#).

Решаваш, че войнственото поведение няма да ти помогне. Прибираш меч в ножницата и миролюбиво вдигаш ръка. Явно успокоен, старецът се приближава и пита кой си. Ще му кажеш ли истината?

Да — прехвърли се на [124](#).

Не — мини на [116](#).

Противникът рухва на земята. Без да губиш време, се обръщаш за нова схватка, но Борил и Пано са се справили с нападателите.
Премини на [125](#).

Бързо вадиш от раницата си змийския камък и го притискаш към раничката. Ефектът е незабавен. Болката отслабва и напълно изчезва, докато камъкът се разпада на прах. Не забравяй да го задраскаш в [дневника](#). А сега се върни на [149](#), за да довършиш боя със змията.



Бордовете на двата кораба се сблъскват с оглушителен трясък. От удара губиш равновесие и се премяташ през парапета. Всичко се върти пред очите ти — небе, мачти, хора, вода. Макар и зашеметен от падането върху вражеската палуба, скачаш на крака — тъкмо навреме, защото срещу тебе се е изправил пиратският капитан. Този гол до кръста гигант изглежда опасен противник, но нямаш друг изход, освен да се биеш с него.

ПИРАТСКИ КАПИТАН

СИЛА — 10, ЖИВОТ — 12

Ако след схватката си още жив, мини на **78**.

Докато стоиш над поваления противник, в кръчмата нахълтва въоръжен отряд на градската стража. Мечове и копия се насочват към гърдите ти.

— Арестуван си! — крещи водачът на стражата, русоляв младок с лъскава ризница. — Хвърли оръжието! Колебаеш се дали да изпълниш заповедта. Ако позволиш да те арестуват, не се знае колко време ще мине, докато стане ясно, че си бил предизвикан.

— Оставете човека! — неочаквано се обажда кръчмарят. — Не е виновен, онзи сам си го търсеше.

— Така е, така е! — долитат нестройни гласове от дъното на залата. — Всички видяхме, че се защитаваше.

От съседните маси започват да се надигат мрачни мъже с ръце върху дръжките на мечовете. Явно стражата не се радва на особена популярност в „Старата дъбрава“. Усещайки опасността, младокът решава да се примири. В крайна сметка всичко се разминава само с 5 жълтици глоба за нарушаване на спокойствието. Бързаш да платиш и се качваш в стаята да си легнеш.

Мини на [134](#).

Отваряш шишенцето и изсипваш бистрата течност върху ключалката и пантите. Надига се странен зеленикав дим, по камъка пробягват пукнатини и след малко засегнатите места се разпадат на ситни късчета. Здравно подхващаш тежкия капак, напрягаш мускули и го събаряш на пода.

Прехвърли се на [140](#).

Катастрофа! Смъртоносният поглед на василиска те е докоснал! С ужас усещаш как по тялото ти се разлива хладна тежест. Започваш да се вкаменяваш. Имаш ли талисман?

Да — продължаваш на **9**.

Не — попадаш на **44**.

Като по чудо успяваш да запазиш равновесие, докато тичаш нагоре по стръмната стълба. Сетне стъпалата свършват и светлината на изхода те заслепява. Изскачаш навън, оглеждаш се с насълзени очи и веднага се хвърляш зад кулата.

Миг по-късно чуваш отново плясък и фучене. Свиваш се на пясъка край старата зидария. Искат ти се да потънеш в стената. Странните звуци се издигат нагоре и от прикритието си виждаш как в небето излита грамаден джин с черни ципести крила и зелено люспесто тяло.

Когато джинът се смаява в небето, ти въздишаш с облекчение и бършеш потта от челото си.

Ако искаш час по-скоро да се измъкнеш от крепостта, мини на **186.**

Ако поемаш риска да слезеш пак в подземиято, прехвърли се на **159.**

Катастрофа! Смъртоносният поглед на василиска те е докоснал!
С ужас усещаш как по тялото ти се разлива непоносима хладна тежест.
Започваш да се вкаменяваш. Имаш ли талисман?

Да — продължаваш на **121**.

Не — попадаш на **44**.

В гибелта си вампирът се гърчи ужасно и бялата му плът се разпада на прогнили късове, докато накрая пред теб остава да лежи пожълтял скелет, покрит с безформени парцаливи дрехи. Стаята също се преобразява. Призрачният огън в камината изгасва. Става тъмно и само синкавата светлинна на гниеци греди осветява помещение, пълно с прах и натрошени мебели. Сред тази разруха здрав изглежда само един голям обкован сандък в ъгъла.

Ако искаш да отвориш сандъка, продължи на **59**.

Ако предпочиташ веднага да напуснеш прокълнатата къща и да потърсиш ново място за нощувка, мини на **153**.

С неимоверни усилия успяваш да измъкнеш плаща от раницата и да се завиеш с него край стената. Едва си привършил, когато от коридора долитат стъпки. Похитителят се завръща! Чуваш скърцането на вратата, после в стаята отеква изненадан възглас и стъпките бързо се отдалечават навън. Хитростта ти е сполучлива! Явно противникът е решил, че си избягал.

Няма време за губене! Пролазваш към меча и след няколко неуспешни опипа срязваш ремъците около китките си. Грабваш раницата и напускаш запустялата къща. Улицата е безлюдна, от похитителя няма и следа. Толкова по-добре, казваш си ти, и по най-прекия път се връщаш на кораба.

Мини на [402](#).

Прашни и облени в пот, късно следобед минават през градската порта на Перодон. Навлизат в лабиринта от тесни улички между белосани къщурки с плоски покриви, над които се извисяват кулите на дворци и стройните минарета на джамиите. Имаш чувството, че още от първите крачки би се заблудил тук. Пано обаче отлично познава града и уверено ви води напред. На едно калдъръмено площадче той спира и се обръща.

— Изчакайте тук с багажа. Аз ще отида да потърся керван, с които бихме могли да тръгнем през пустинята. Кимваш и сядаш върху раницата си. Борил се настанява до теб. Засега сте доволни просто да отпочинете след дългия път. От време на време някой любопитен минавач спира да ви попита откъде идвате и по каква работа сте тръгнали. Отговаряш с предварително подготвената история, че сте търговци на сушени плодове.

Около половин час по-късно от близката уличка долитат крясъци. На площадчето изскача стара циганка, облечена в дрипава червена рокля. След нея тича разярен едър мъж.

— Проклетата вещица! — крещи той. — Ще те пребия!

Ще се намесиш ли, за да защитиш циганката?

Ако решиш да го сториш, мини на **118**.

Ако предпочиташ да не се месиш, прехвърли се на **46**.

С трескава бързина изваждаш манерката и я хвърляш право в зейналата огнена паст. Изненаданият дракон спира за момент и стиска челюсти, опитвайки да сдъвче неочакваната плячка. Знаеш какво ще последва, затова отскачаш към стената и се просваш по очи върху пясъка на арената.

Раздава се страхотен взрив. Над гърба ти прелита вълна от нажежена пара. Когато събираш смелост да надигнеш очи, виждаш, че хитрината ти е успяла. Драконът се е пръснал от налягането на парата и сега разкъсаното му тяло се гърчи в последна агония.

Мини на [57](#).

Усещаш как талисманът на гърдите ти се разпада, но вълшебното му действие е безспорно. Главата ти се прояснява и нова сила изпълва цялото ти тяло. Не забравяй да задраскаш талисмана в [дневника](#) и премини на **110**.

Неочакван порив на вятъра връща праха в лицето ти. Преди да се опомниш, вече си вдъхнал част от него. В гърдите ти избухва огнена болка. Всичко наоколо почернява, краката ти се подгъват и безпомощно падаш на пясъка. Последното, което виждаш, е злобната усмивка на усук-бааса.

Това е крайт на приключението ти, а мисията ще остане неизпълнена.



Събудени от шума на битката двамата ти спътници скачат на крака и застиват от удивление пред трупа на грамадния черен вълк.

— Това е някаква магия на Агамор — прошепва Пано. —
Тепърва ще имаме много неприятности с него.

Смяната ти е отминала. На стража застава Борил, а вие с Пано си лягате до огъня.

Продължаваш на [114](#).

Облян в кръв, гигантът прави крачка назад и тежко рухва на палубата. Пиратите наоколо са вцепенени от изненада и ти използваш момента, за да се прехвърлиш с един скок обратно на търговския кораб.

Това всъщност е краят на сражението. Обзети от паника, пиратите прекратяват атаката и скоро техният кораб изостава назад.

Прехвърли се на [113](#).

С трескава бързина изваждаш манерката и я хвърляш право в зейналата огнена паст. Изненаданият дракон спира за момент и стиска челюсти, опитвайки да сдъвче неочакваната плячка. Знаеш какво ще последва, затова отскачаш към стената и се просваш по очи върху пясъка на арената.

Раздава се страхотен взрив. Над гърба ти прелита вълна от нажежена пара. Когато събираш смелост да надигнеш очи, виждаш, че хитрината ти е успяла. Драконът се е пръснал от налягането на парата и сега разкъсаното му тяло се гърчи в последна агония.

Мини на [347](#).

За да спечелиш време, отскачаш към дъното на уличката. С бързи движения развързваш ремъчето на кожената кесийка, спиращ дишането си и хвърляш праха в лицето на идващия враг.

Човекът спира, отмята качулката и стиска гърлото си с две ръце. Очите му се изцъклят. С глуха кашлица той се олюлява и изпуска меч. Прехвърли се на [220](#).

Докато се отдалечаваш от мястото, където е загинал Пано, небето пред теб потъмнява. Надига се вятър — отначало слаб, но скоро поривите му започват да надигат пясъчни облаци от върховете на дюните. За да не се задушиш, превързваш устата си с парче плат. Бурята вече е толкова силна, че не можеш да се задържиш на седлото. Скачаш долу, стискаш здраво поводите на камилата и обръщаш гръб на вятъра. Пясъкът те заслепява, нахлува в устата ти въпреки превръзката. Неведнъж си чувал страшни разкази за жестокия пустинен самум и знаеш, че единственото спасение е да не спираш, а да вървиш с гръб към бурята.

Не знаеш колко време е продължило страшното изпитание. Самумът отминава изведнъж. Когато се оглеждаш, от всички страни те обкръжават едни и същи заоблени дюни. Нищо не подсказва коя посока да избереш. Накъде ще продължиш пътя си?

Напред — мини на **335**.

Наляво — прехвърли се на **291**.

Надясно — продължи на **155**.

Драконът изглежда изтощен от схватката с предишния противник, но въпреки това надава яростен рев и от гърлото му излита дълъг червен пламък. Как ще се биеш с него?

С меча — премини на **61**.

Ако имаш вълшебна манерка и се надяваш с нея да изгасиш пламъка, прехвърли се на **74**.

Този път схватката ще бъде с голи ръце — излишно е да вадиш меч за толкова дребно скарване. Правилата на боя са същите, както е посочено в началото на книгата. Има само една разлика — при успешен удар се отнема една точка вместо две. Ще се биете, докато един от двамата загуби 3 точки.

ПОБОЙНИК

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 11

Ако победиш, мини на **145**.

Ако загубиш, попадаш на **4**.

По челото ти избива ледена пот. Цялото ти тяло се тресе. Но постепенно здравият ти организъм се справя с отровата. Заспиваш, изтощен от изпитанието.

Мини на [134](#).

Бавно отстъпваш назад и ровиш из раницата, докато ноктестите пипала идват все по-близо. Зад тях уродливата глава на чудовището се тресе от лакомото тракане на остриите челюсти. Най-последно напипваш шишенцето и го измъкваш. Знаеш, че поемаш отчаян риск, но си готов на всичко, само и само да се отървеш от този кошмарен звяр.

Изтръгваш запушалката и насочваш гърлото на стъкленицата право напред. Раздава се неописуем съскащ тътен и из тунела се разлива огнено море. Заслепен и обгорен ти отскачаш назад, падаш по гръб и веднага се претъркулваш по очи. Болката от изгарянето пронизва цялото ти тяло. Отбележи в [дневника](#) загубата на три точки живот.

Когато набираш сили да се изправиш, чудовището лежи мъртво, над почернялото му туловище се издига зловонен дим.

Мини на [16](#).

Продължаваш пътя си към Меанор, като се питаш как ли ще успееш да изпълниш мисията си, когато толкова рано оставаш без помощта на Пано и Борил. Е, няма какво да се прави. Ще се бориш, докато имаш сили.

След около час в далечината пред теб се появява група пътници. От това разстояние не можеш да ги огледаш добре, но различаваш, че всички са облечени в зелени дрехи. Те идват насреща ти. Какво ще предприемеш сега?

Продължаваш по пътя — мини на [104](#).

Укриваш се в гората, докато отминат — прехвърли се на [143](#).

Щом в десницата ти проблясва сребърното острие, вампирът надава пронизителен крясък на ужас. Опитва да се спаси с бягство напосоки из стаята, ала ти го настигаш с два скока и забиваш кинжала в гърдите му. Острието хлътва до дръжката, раздава се съскане и сребро се стопява като късче лед в нажежена фурна. От гърлото на призрака излита глухо предсмъртно хъркане.

Попадаш на [71](#).

Най-сетне противникът ти пада мъртъв. Обръщаш се назад и виждаш, че Борил и капитанът са обезвредили трети нападател. Но виждаш и още нещо, от което кръвта ти застива. По спокойните води на реката се задава кораб с черен пиратски флаг. Значи това е била целта на тримата разбойници — да отклонят вниманието ви, докато техните съучастници се приближават за абордаж.

Върху палубата със зловецю свистене се изсипва дъжд от стрели. По примера на капитана бързо отскачаш зад надстройката, където вече са подирили прикритие неколцина моряци и пътници. Борил се хвърля след вас, ала не е достатъчно бърз. Виждаш го как се препъва и пада със забита в гърлото стрела.

В яростта си ти забравяш за опасностите. Бързо пропъзляваш напред и изтегляш Борил зад ъгъла. Късно! От раната бие фонтан алена кръв, който не може да бъде спрян и заедно с него изтича животът на верния ти спътник. Усещаш как по тялото му пробягва предсмъртна тръпка и се изправяш, изпълнен с ненавист към убийците. Скъпо ще ти платят!

Между двата кораба остават само няколко метра. Вече не падат стрели. Тръгваш към перилата, гледайки как отсреща пиратите размахват саби и се готвят за абордаж. С какво ще ги нападнеш?

Бездънна манерка — на **15**.

Гръцки огън — **21**.

Мъртва пепел — **40**.

Дим на миражите — **54**.

Ще хвърлиш бумеранг по капитана — **28**.

Ако нямаш нито един от тези предмети или не желаеш да ги използваш, мини на **65**.

Преди врагът да разбере какво става, бумерангът се стоварва върху челото му с глух пукот. Мечът се изплъзва от ръката му. Човекът надава рев и се хваща за главата. Между пръстите му се стичат потоци тъмна кръв.

Продължаваш на [220](#).

Пазачът излиза иззад завоя на коридора и застива за миг, когато вижда срещу себе си острието на меча ти. Но самообладанието му веднага се завръща. Той измъква от пояса си дълъг крив нож и се устремява в атака. Сред тесния каменен коридор оръжията ви са почти равностойни, защото тук не разполагаш с достатъчно място за замах с меча.

ПАЗАЧ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 12

Ако победиш в тази схватка, можеш да излезеш през вратата в края на коридора, която води към трибуните на арената, и да преминеш на **280**.



— Прав си — кимва капитанът. — И аз мислех, че ще е най-добре да минем по десния ръкав.

С широки крачки той се отправя към носа на кораба и започва да дава команди на моряците.

Продължаваш на **100**.

Василискът пълзи към теб. Горе на трибуните тълпата е затаила дъх. Отскачаш настрани, защото знаеш, че не бива да позволиш на зловещия поглед да те докосне. После надигаш меча.

ВАСИЛИСК

СИЛА — 4, ЖИВОТ — 7

Ако по време на двубоя загубиш точка, прехвърли се незабавно на **68**.

Ако победиш без загуба на точка, мини на **2**.

Тънките листенца сякаш се изпаряват, когато ги притискаш към ключалката на сандъка. Вътре нещо изщраква и ти разбираш, че магията е подействала. Здравно подхващаш тежкия капак и го отмяташ назад.

Премини на [140](#).

Замахваш с всички сила, но мечът ти само процепва въздуха. Вампирът е отскочил мълниеносно към дъното на стаята. Схватката явно няма да е лека.

ВАМПИР

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 12

Ако успееш да победиш, мини на [71](#).

Краката ти се подкосяват. Черна пелена обвива всичко наоколо. Безсилно рухваш край трупа на пясъчния звяр и последната ти мисъл е, че никой не ще узнае къде си загинал. А мисията ще остане неизпълнена.

Къщата на ясновидеца остава зад теб. Продължаваш напред и скоро приближаваш градската порта. С известна тревога се присъединяваш към излизащите пътници, но стражата те пуска да минеш безпрепятствено.

Отвъд портата започват два пътя. Единият продължава в подножието на планините към Тулимад. Другият се връща назад покрай градската стена и се издига нагоре към белия проход. Кой път ще избереш?

Напред — премини на [246](#).

Към прохода — [351](#).

Скачаш от камилата и влизаш в тясното дюкянче. От всички страни те обграждат лавици, отрупани с прашни вехтории. Престарял търговец с огромна чалма се надига от рогозката, на която е седнал, и любезно се покланя.

— Добре дошъл, благородни господине. Тук ще намерите най-изумителните вълшебства. Да, да, виждам, че бързате и няма да ви бавя. Ето, вземете този списък. Можете да направите избора си от него.

С нов поклон продавачът ти подава късче пожълтял пергамент. Отдръпваш се на светло до вратата и четеш:

Бездънна манерка — 5 жълтици

Плащ-прикривало — 3 жълтици

Самолазещо въже — 2 жълтици

Сребърен кинжал — 4 жълтици

Билка отвори-вратичка — 3 жълтици

Еликсир на живота — 6 жълтици

Скална сълза — 2 жълтици

Лепнещи ръкавици — 3 жълтици

Еликсир за сила — 3 жълтици

Избери каквото ти е необходимо, но не забравяй, че жълтиците могат да ти потрябват и по-късно. А след като направиш покупките, побързай да догониш кервана на епизод **6**.

Змията се стрелва напред като пружина и зъбите ѝ се впиват в китката ти. Имаш ли в раницата си змийски камък?

Да — мини на [22](#).

Не — попадаш на [24](#).

Обятията на вампира те притискат като студени лепкави въжета. С всяка секунда силите ти изтичат. Губиш още 3 жизнени точки. Имаш ли талисман?

Да — прехвърли се на **75**.

Не — попадаш на **35**.

Корабът се отклонява надясно и започва да заобикаля гористите брегове на острова. Неочаквано откъм кърмата дотичват трима пътници с мечове в ръце и заплашително обграждат капитана.

— Спри кораба, ако ти е мил животът! — яростно крещи най-едрият от тях. — Веднага хвърляй котва!

Привлечен от врявата, Пано се приближава и миролюбиво посяга да потупа нападателя по рамото. Ала това е последният жест в живота му. Мечът на непознатия мъж полита напред и Пано пада, облян в кръв.

Вече няма място за разговори. Хвърляш се напред и с рязък замах посичаш единия от разбойниците. Убиецът на Пано отскача назад и вдига срещу теб окървавения си меч. С крайчеца на окото си забелязваш как срещу другия му съучастник се нахвърлят Борил и капитанът. Но сега нямаш време да следиш действията им. Чака те схватка на живот и смърт.

БАНДИТ

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 10

Ако успееш да победиш, премини на **88**.

Пъргаво отскачаш от огнената струя и замахваш с меча към хълбока на дракона.

ДРАКОН

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 8

Ако се справиш и този път, мини на [347](#).

Змията се стрелва напред като пружина и зъбите ѝ се впиват в китката ти. Имаш ли в раницата си змийски камък?

Да — мини на **64**.

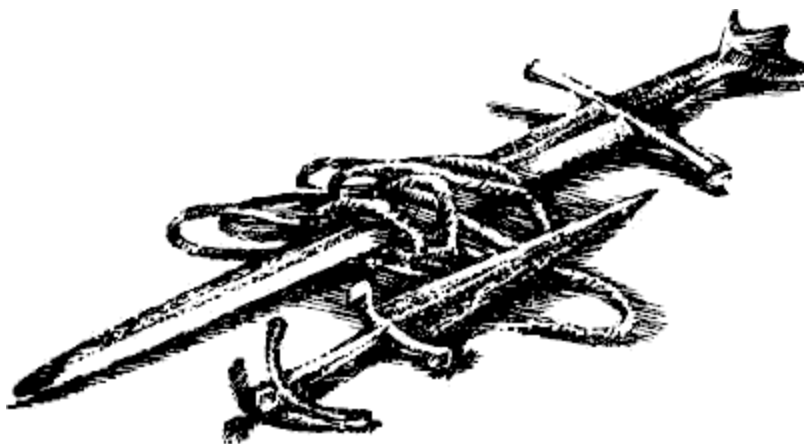
Не — попадаш на **24**.

Хвърляш се напред и посичаш две от гъмжащите пипала. Остър нокът раздира ръкава ти. Челюстите на чудовището са съвсем близо. Нима животът ти ще свърши между тях?

ПЯСЪЧЕН ЗВЯР

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 12

Ако победиш в тази схватка, прехвърли се на **16**.



Вече приближаваш групата, когато мъжете в зелени дрехи изведнъж спират и заплашително преграждат пътя ти. В ръцете им се появяват мечове, кинжали и боздугани. Няма съмнение, пред теб стои разбойническа шайка. Какво ще предприемеш сега?

Ще запиташ разбойниците какво искат — мини на [126](#).

Ще пришпориш коня, за да си пробиеш път през тях — [161](#).

Навеждаш се над ковчезето и посягаш към дъното му. Но в същия миг някаква невидима сила те грабва и те тласка напред. Имаш чувството, че подземиято вихрено се върти и стените му отстъпват към безкрая. Ковчезето расте, превръща се в сандък, в грамадна черна зала. Не, всъщност ти се смаяваш! Като нищожна буболечка падаш на дъното на ковчезето и капакът се захлопва над теб. В мрака разбираш, че от магията няма спасение и това е краят на мисията ти.

Щом вижда заплашителния ти жест, жената се преобразява. Зловеща гримаса изкривява бялото ѝ лице. От устата ѝ изникват два дълги и остри зъба на вампир.

С какво оръжие ще се биеш?

С меч — премини на [94](#).

Със сребърен кинжал — прехвърли се на [87](#).

След кратко лутане из подземния лабиринт откриваш отвор, през който можеш да се измъкнеш на повърхността. Яркото пустинно слънце те заслепява. Примигваш, а когато очите ти привикват към светлината, виждаш, че камилата кротко те чака в подножието на близката дюна. Изкатерваш се на седлото и продължаваш на **81**.

Спираш коня и миролюбиво вдигаш ръка с разтворена длан. Успокоен от този жест, старецът бавно приближава към теб и пита кой си и по каква работа пътуваш.

Ако решиш да му кажеш истината, продължи на [124](#).

Ако смяташ, че е по-добре да пазиш мисията си в тайна, прехвърли се на [116](#).

Посред нощ се събуждаш от нечие докосване. Стреснато отваряш очи, но няма нищо опасно. Просто Пано те буди, за да застанеш на стража. Потръпвайки от хлад, ставаш и хвърляш съчки в огъня.

Времето на бдение тече мъчително бавно. Наоколо цари тишина, нарушавана само от монотонния шепот на листата и хъркането на спящите ти другари. На няколко пъти обикаляш из храстите, за да провериш откъде долита някой подозрителен звук, но не откриваш нищо тревожно.

Най-после дежурството ти свършва. Събуждаш Борил и си лягаш. Мини на [114](#).

С върховно усилие се изтръгваш от желязната хватка и задъхан отскачаш назад. Дори сега, след всичко преживяно, ти е трудно да повярваш, че тази красавица е вампир. Но кръвта, която се стича от устните ѝ, е неопровержимо доказателство. Трябва да я унищожиш!

Премини на [106](#).

С всичка сила дърпаш юздите и изненаданият кон спира на място, като едва не те събаря на пътя. Остра болка пронизва сърцето ти. Хващаш главата си с две ръце и от устните ти излита задавено ридание. Какво търсиш тук? Защо си тръгнал да пътуваш? Нима Старата гора не е най-красивото кътче на света?

Разбира се, това е магия, но ти нямаш сили да се бориш с нея. Изпълва те само един неудържим копнеж — да се прибереш в родната колиба и вече никога да не я напускаш. Навярно същата магия е прогонила Пано и Борил.

Обръщаш коня и препускаш назад. Мисията ти ще остане неизпълнена, ала това не те вълнува. Жалко... Всичко бе започнало толкова добре.

С разширени от ужас очи виждаш как за броени секунди Пано и камилата му потъват под пясъка. Всичко е свършено! Оставаш сам, без верния си другар. Само облак прах бавно се разсейва над мястото на трагедията.

Мини на [81](#).

Докато островът отминава назад, ти скръбно седиш край телата на Пано и Борил. Толкова рано губиш верните си спътници... Какво ще правиш без тях?

Продължи на **60**.

Събужда те апетитна миризма. Борил вече е приготвил закуската.
— Ставайте, сънливци! — весело подвиква той. — Път ни чака!

Без повече покани двамата с Пано ставате и изтичвате да се измиете на близкия поток. След закуската събирате багажа и отново поемате напред.

Пътят е дълъг, но постепенно дългите километри остават зад вас и късно подир пладне виждате в далечината крепостните кули на Аспар. Тук движението става по-оживено и често се разминавате с натоварени каруци, конници или пеши селяни, нарамили кошове със зеленчуци. Първото, което ти прави впечатление, е високата градска стена. Тя е великолепно иззидана и личи, че я поддържат редовно. Над широката порта е закрепена огромна лъвска глава, изваяна от бял мрамор. Когато минавате през нея и навлизате в града, разбираш защо Аспар се слави надлъж и шир със зидарите си. Всички сгради са каменни, с изящни арки над входовете и мраморни балкони по горните етажи. Паважът на улиците е равен, а по тротоарите не забелязваш нито една разместена плочка. До свечеряване остават не повече от два часа.

Ако държиш веднага да купиш коне и да напуснеш града, мини на **163**.

Ако предпочиташ да пренощуваш и да продължиш пътуването си на следващия ден, ще трябва да избереш една от двете градски странноприемници. Коя ще предпочетеш?

По-скъпата, „Старата дъбрава“ — прехвърли се на **122**.

По-евтината, „Лъвската грива“ — продължи на **138**.

Знаеш кого можеш да срещнеш в тази шатра — свирепите пустинни разбойници, усук-баасите. И тъй като не гориш от желание за подобна среща, веднага насочваш камилата към прикритието на високите дюни.

Продължаваш да яздиш из пустинята, без сам да знаеш накъде отиваш. Монотонният пясъчен пейзаж не ти предлага никакви ориентири. Дали не се въртиш в кръг? От време на време в далечината се появяват езера и дървета, ала когато приближаваш, всичко изчезва. Миражи...

Изпробвай шанса си, като посочиш едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 7 — мини на [155](#).

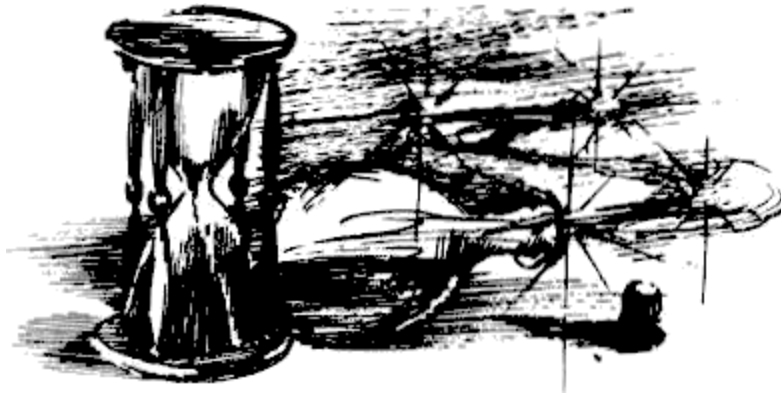
От 8 до 12 — продължи на [198](#).

Този стар магьосник не ти внушава доверие, затова набързо измисляш някаква заплетена история за търговия и проучване на пазара в Меанор. Старецът явно не вярва на нито една твоя дума, но те изслушва мълчаливо. Накрая кимва и казва с безразличен глас:

— Е. извинявай, че действях толкова прибързано, но по тия пътища човек никога не знае кого ще срещне. Колкото до двамата ти другари... бесполезно ще е да ги дириш. Направих им една безвредна магия, наречена „носталгичен зов“. Сега нищо не може да ги спре, докато не се приберат по родните си места.

Без повече приказки магьосникът ти махва с ръка и се упътва към Аспар. Няколко секунди гледаш подир него, после се обръщаш и вдигаш рамене. Няма как, ще трябва да изпълниш мисията си без помощта на Борил и Пано.

Мини на **86**.



— Това ще ти развърже езика — казваш ти и притискаш камъка върху челото на пленника. — Говори! Кой те изпраща?

Изведнъж очите му се разтварят широко и безсмисленият му поглед се забива в нощното небе, сякаш търси нещо там. Гласът му е тих и безизразен:

— Изпраща ме... Агамор... Той знае за тебе... Иска на всяка цена... да ти попречим... да стигнеш до Оракула в Тихия оазис...

— Защо?

— Не знам... не знам — мъчително стене човекът, като че незнанието му причинява болка.

— А има ли и други наемници на Агамор по пътя ни? — питаш ти.

— Да... има... Много са... но аз знам само... къщата в Аквадил... Триетажна каменна къща в покрайнините... с каменен кораб над вратата...

— Питай го къде е скривалището на Агамор — подхвърля Борил. Наистина, това е най-важният въпрос.

Премини на [137](#).

Скачаш от мястото си, изтичваш и дръпваш грубиянина за дрехата, тъкмо когато е повалил циганката и се готви да я ритне. Той се обръща и яростно се втренчва в теб.

— Не се меси, чужденецо... освен ако искаш да те напердаша. Тая дърта вещица ми взе цяла жълтица за гадаене, а пък ми предсказва само неприятности. Хайде, изчезвай!

Продължаваш да стоиш на място. Побойникът те измерва с поглед от глава до пети и ръмжи:

— Ама ти наистина си търсиш белята! Май ще трябва да ти поизтупам праха.

Ще се биеш ли с него?

Да — прехвърли се на **83**.

Не — мини на **4**.

Пристъпваш към камината и протягаш длани напред. Странно, буйните синкави пламъци сякаш излъчват леден хлад вместо топлина. И нещо още по-удивително — този огън гори без дърва. Под танцуващите пламъци има само купчинка пепел.

Докато се взираш в огнището, две ръце те обгръщат изотзад с нечовешка сила. От натиска им дъхът ти спира. Усещаш как нечии остри зъби се впиват отстрани в шията ти. Надолу плъзва топла струйка кръв и губиш 2 жизнени точки. Вампир! Попаднал си в леговището на вампир! Отчаяно налягаш сили да се измъкнеш от смъртоносната прегръдка. Ще успееш ли? Провери шанса си с [таблицата](#) на края на книгата.

От 1 до 4 — продължаваш на **99**.

От 5 до 12 — прехвърли се на **110**.

Изкачваш се по стръмните стъпала и спираш пред изхода, от който нахлува сноп ярка светлина.

Ако решиш да си тръгнеш оттук, мини на **186**.

Ако искаш да се изкачиш до върха на кулата, продължи на **296**.

С тихо шумолене талисманът се разпада на прах, вцепенението в тялото ти изчезва. Отбележи използването на талисмана в [дневника](#) и продължи боя с василиска.

Ако победиш, мини на [241](#).

„Старата дъбрава“ се оказва великолепна триетажна каменна сграда с изящни мраморни колони от двете страни на входа. Собственикът ви посреща на прага и ви предлага нощувка, вечеря в стаята и грижи за конете. За всичко това трябва да платиш по две жълтици на човек.

Ако ти се струва прекалено скъпо, можеш да отидеш в „Лъвската грива“ — **138**.

Ако решиш да останеш, избираш най-сигурната стая — на втория етаж, с решетки на прозореца и дебела дъбова врата. Вечеряте в стаята. Уморени от дългото пътуване, двамата ти спътници си лягат и скоро захъркват. Ти все още се двоумиш дали да последваш примера им.

Ако решиш да си легнеш, мини на **134**.

Ако искаш да слезеш в кръчмата и да побъбриш с посетителите, прехвърли се на **158**.



В мига, когато натискаш последния бутон, от вратата изскача ослепителна синя мълния. От тебе остава само купчинка пепел на мраморната площадка. Естествено, твоята мисия завършва дотук заедно с живота ти.

Този старец явно е вълшебник, но мекият израз на лицето му ти вдъхва доверие. След кратко колебание му разказваш за мисията си. Той слуша внимателно и когато привършваш, тъжно поклаща глава.

— Значи самият Сиян те изпраша? Извинявай, момко! Аз съм едно старо магаре. Помислих ви за разбойници от Зелената банда. Сигурно си чувал за тях. Върлуват по този път и грабят, когато срещнат. Ех, пусто да остане даже не съобразих, че не сте облечени в зелени дрехи като тях.

— Какво ще стане с моите спътници? — тревожно питаш ти.

— Не се безпокой — махва с ръка старецът — Магията е безвредна, нарича се „носталгичен зов“. Сега нищо не може да ги спре, докато не се приберат по родните си места. Извинявай още веднъж. За компенсация вземи поне това. Талисман против магии. Може да ти потрябва някои ден... ето и още нещо! Бойна ръкавица. Тя ще увеличава силата ти в сраженията с 1 точка всеки път, когато я носиш.

Отбелязваш новите си придобивки в [дневника](#), после сърдечно се сбогуваш с вълшебника и продължаваш към Меанор.

Мини на [86](#).

Претърсват труповете на нападателите, но не откриват нищо, освен вехта кожена кесия със 7 жълтици. Отбележи това в [дневника](#).

Останалата част от нощта преминава спокойно и на сутринта след закуска потегляте към Аквадил. Пътят постепенно навлиза в бластисти низини, набраздени от множество поточета и рекички. Далече на ниския хоризонт мътно блестят водите на река Сайданал.

Около пладне приближавате покрайнините на Аквадил — дълъг и тесен град, разтеглен покрай брега. Много от къщите са дървени, подпрени на колове направо над водата, а край тях се полюшват привързани рибарски лодки. Десетки дъсчени кейчета навлизат навътре в реката. Минавате през лабиринт от складове и магазини и накрая излизате на централното пристанище.

— Почакайте ме тук — заръчва Борил и изтичва към каменния кей.

Десетина минути по-късно той се връща с добра новина — открил е търговски кораб, който утре сутринта потегля нагоре по течението към Мардуз. Капитанът е съгласен да ви вземе на борда срещу 2 жълтици на човек.

Пак по препоръка на опитния Борил се настанявате в една странноприемница близо до пристанището. Заплащаш по 1 жълтица на човек за нощувката.

Следобеда прекарвате в почивка, но привечер започваш да се питаш дали да не излезеш на разходка из града. Пано и Борил предпочитат да си останат в леглата.

Ако искаш да излезеш сам, мини на [304](#).

Ако останеш в странноприемницата, прехвърли се на [150](#).

В отговор на въпроса ти главатарят на разбойниците избухва в гръмогласен смях.

— Какво искаме, а? Чувате ли го? Искаме всичките ти жълтици, драги господинчо! И по-бързо!

Е, нещата са ясни. Какво ще правиш сега?

Ще дадеш парите си на разбойниците — прехвърли се на **139**.

Ще се биеш — мини на **215**.

Ще пришпориш коня, за да си пробиеш път — продължи на **161**.

Не се колебаеш нито секунда. Скачаш от камилата и се хвърляш към мястото, където е потънал Пано. Но едва си успял да направиш няколко крачки, когато опората под нозете ти изчезва. Пропадаш надолу сред поток от пясък, който нахлува в устата и ноздрите ти.

Полузадушен се стоварваш върху пясъчна купчина и веднага скачаш на крака. В полумрака различаваш около себе си широк тунел със стени от слепени песъчинки. Ала нямаш време да се оглеждаш, защото на няколко метра пред теб лежи окървавеното тяло на Пано. А над него се извисява вледеняващо кръвта чудовище. Огромната му ръбеста глава и осеяна с шипове и редки груби косми. Очите са фасетъчни като на насекомо. Около назъбените криви челюсти се гърчат дълги пипала, завършващи с криви нокти. Сега ще трябва да се сражаваш за живота си. С какво ще се биеш?

С меч — продължи на **103**.

С мъртва пепел — мини на **58**.

С гръцки огън — прехвърли се на **85**.



Драконът изглежда изтощен от боя с другите зверове, но въпреки това пристъпва напред и от гърлото му излита със съскане дълга огнена струя. Как ще се биеш срещу него?

С меча — прехвърли се на **101**.

Ще опиташ да изгасиш огнената му паст с бездънната манерка — мини на **79**.

Пришпорваш коня и се укриваш сред крайпътните дървета и храсти. Между клоните им виждаш как странният старец минава на десетина метра от теб и бавно се отдалечава към Аспар. Изчакваш още малко, после излизаш на пътя и се замисляш.

Пано и Борил са в плен на някаква магия, това е ясно. Искат ти се да ги потърсиш, но нещо ти подсказва, че животът им не е в опасност. А и нямаш време за губене. Всяко забавяне дава на Агамор допълнителна възможност да осъществи коварните си планове.

Към Меанор, решаваш ти и преминаваш на **86**.

Врагът пада мъртъв и ти веднага се завърташ за нова схватка, но Борил и Пано вече са ликвидирали третия разбойник. Докато си отдъхваш от битката, твоите спътници ловко връзват човека, когото си зашеметил. След малко пленникът се размърдва и отваря очи.

— Кой те изпраца? — питаш ти.

В отговор получаваш само груба ругатня. Явно няма да е лесно да изкопчиш истината от него.

Ако решиш да използваш камък на истината, премини на [117](#).

Ако нямаш камък или не желаеш да го използваш, прехвърли се на [144](#).

Отскачаш към дъното на уличката, вадиш от раницата бумеранга и рязко го хвърляш срещу противника. Ще улучиш ли? Изпробвай шанса си като посочиш число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 4 — прехвърли се на [51](#).

От 5 до 10 — мини на [89](#).

11 и 12 — попадаш на [3](#).

Прехвърли се на епизод [123](#).

— Трудно ми е да преценя — казваш ти. — Не съм чак толкова опитен в моряшките дела. А и не е редно пътник да се меси в решенията на капитана.

— Прав си — кимва капитанът. — Но понякога разговорът прояснява мислите. Решено, ще минем отдясно. Там течението е по-слабо.

Той се отдалечава към носа на кораба и започва да дава команди на моряците.

Премини на **100**.

Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 6 — преминаваш на [167](#).

От 7 до 12 — попадаш на [182](#).

Тихичко пристъпваш към дъното на шатрата, отмяташ завесата и застиваш на място от изненада. Върху купчина възглавнички пред теб лежи задрямала девойка с прекрасно мургаво лице. Докато се наслаждаваш на гледката, зад теб се раздават гневни гласове.

Обръщаш се — и този път зрелището съвсем не е приятно. В шатрата нахлуват разгневените домакини с ятагани в ръце. Всички се мъчат да вземат думата едновременно и вдигат невъобразима врява. За беда ти не разбираш езика им. Вдигаш учудено рамене и правиш миролюбиви жестове. Но това само ги ядосва още повече.

Неколцина усук-бааси започват оживено да жестикулират, сочейки ту момичето, ту ятаганите. В края на тази пантомима разбираш каква е работата. Девойката е дъщеря на вожда. Никой мъж не бива да вижда лицето ѝ. С неуместното си любопитство ти си я опозорил за цял живот. Сега усук-баасите ти предлагат избора между две възможности: или ще се ожениш за дъщерята на вожда, или ще бъдеш одран жив за назидание на всички любопитни.

Уви, каквото и да избереш, мисията ти ще остане неизпълнена. Усук-баасите умеят да пазят пленниците си и дори като зет на вожда ще ти трябват месеци, може би дори години, докато откриеш шанс да избягаш.

С тихо шумолене талисманът се разпада на прах, но вцепенението в тялото ти изчезва. Отбележи това в [дневника](#) и продължи боя с василиска.

Ако победиш, мини на [347](#).

Внезапно пленникът извива глава и захапва яката на дрехата си. Мощен гърч разтърсва цялото му тяло и след миг той се отпуска безжизнен, с изцъклени очи. Из нощния въздух се разнася острият мирис на „черната капка“ — една от най-смъртоносните отрови.

Прехвърли се на [125](#).

„Лъвската грива“ е паянтова дървена постройка на два етажа — една от малкото дървени сгради в Аспар. Над схлупения вход виси тенекиена табела с неумело нарисуван лъв. Изглежда, че тук няма много посетители. В прашната приемна собственикът ви посреща с нескрита радост и предлага да настаните и трима ви само срещу една жълтица.

Ако заведението не ти харесва, можеш да се прехвърлиш в „Старата дъбрава“ — на [122](#).

Ако решиш да останеш, ханджията ви настанява в „най-хубавата стая“ на втория етаж. Всъщност стаята е доста мизерна и занемарена, но за една вечер няма да придиряш. Добре поне, че на прозорците има здрави железни решетки, а ключалката на вратата е солидна. Така можеш да бъдеш сигурен, че през нощта няма да ви нападнат наемници на Агамор.

Свечерява се. Похапвате от запасите в раниците си и веднага лягате да спите. Утре отново ви чака път.

Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на [167](#).

От 7 до 12 — прехвърли се на [179](#).

Разбойническият главатар прави крачка напред и протяга ръка. Вадиш кесията и неохотно я пускаш в шепата му. Въоръжените мъже пред теб се отдръпват настрани, за да ти сторят път.

Задраскай в [дневника](#) си всички жълтици и мини на [187](#).

В грамадния каменен сандък има само малко ковчеже от абаносово дърво. Изваждаш го и вдигаш капака. Нищо! Вътре няма нищо. Ковчезето е съвършено празно. Неволно си спомняш глупавите шеги, които понякога се правят на рожден ден — множество кутии една в друга, като последната се оказва празна.

Ти обаче се съмняваш, че някой си е направил толкова труд само за една глупава шега. Тук трябва да има скрита тайна. Заслужава си да изследваш ковчезето по-внимателно. В полумрака ще трябва да се осланяш на осезанието си. И тъй, кое ще опипаш най-напред?

Дъното на ковчезето — продължаваш на [105](#).

Външните му стени — премини на [154](#).

Веднага след почукването вратата се отваря, сякаш са очаквали посещението ти. Младата жена застава на прага пред теб и леко привежда глава за поздрав. С учудване забелязваш колко бледо е лицето ѝ, по-бяло дори от дантелената рокля. Само тъмните очи и яркочервените устни се открояват върху него.

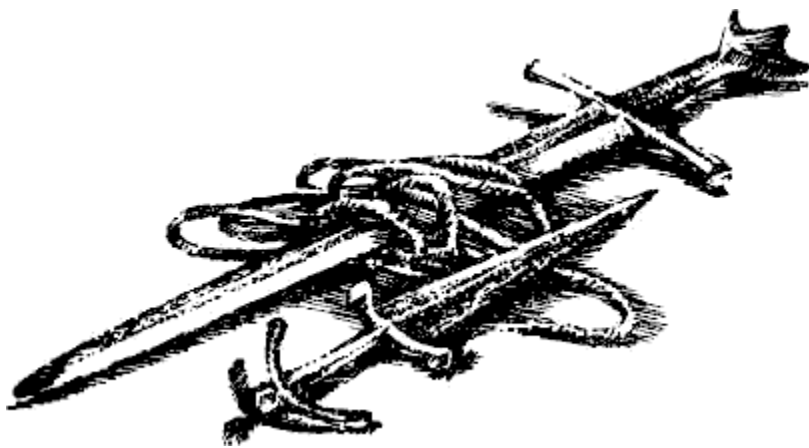
— Добре дошъл, страннико — изрича тя с учудващо глух глас и се отдръпва, за да влезеш. — Заповядай в този скромен дом. Тук ще можеш да си починеш.

В разкошната стая царува невероятен студ, макар че камината е запалена. Потреперваш — може би от хлад, а може би от странния втренчен поглед на домакинята. Сам не знаеш защо, но въпреки красотата си, тя ти внушава отвращение и страх.

— Студено ти е — казва жената. — Защо не се стоплиш до камината?

Ако се съ согласиш, премини на [119](#).

Ако решиш да нападнеш странната стопанка, прехвърли се на [106](#).



Похитителят рязко отскача настрани и вади меча си. Стойката му издава, че е опитен боец.

ПОХИТИТЕЛ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 8

Ако го победиш, мини на **381**.

Бързо влизаш навътре в гората, привързваш коня за едно дърво и се връщаш назад. Иззад прикритието на храстите виждаш група от двадесетина мъже, които се влачат лениво по пътя в разпокъсана колона. Всички са въоръжени, дрипави и брадати. Постепенно колоната се отдалечава и ти вече се готвиш да излезеш на пътя, когато дочуваш забързани стъпки. Един дребен мъж е изостанал от групата и сега подтичва да настигне другарите си. Не се съмняваш, че си видял шайка грабители.

Ако искаш да плениш изостаналия разбойник, мини на [151](#).

Ако това ти се струва излишен риск, можеш да го изчакаш и да продължиш пътя си на [187](#).

— Говори! — повишаваш глас ти. — Само така можеш да си спасиш живота.

Пленникът презрително изкривява устни.

— Ха, животът ми! Ти по-добре мисли за своя! Агамор ще ти види сметката, тъй да знаеш!

Прехвърли се на [137](#).

След като е опитал силата на юмруците ти, побойникът бързо губи нахалството си и унило се оттегля от полесражението.

— Жив да си, благородни господине! — възкликва старата циганка. — Оня проклетник щеше да ми потроши кокалите. Жив да си! Искаш ли да ти гледам? Без пари. Дай си ръката!

Преди да отговориш, тя вече е сграбчила ръката ти и съсредоточено се вира в линиите по дланта.

— Много си силен, господине! И много си смел! Само не се сърди, ама тежък път те чака. Лош човек лоши работи ти крои! Накъдето да погледнеш, все заплахи те дебнат. Обаче ще победиш! Виждам го тука, твоя е победата. И още нещо виждам. Магическо число. Много важно число, животът ти зависи от него. Със страшна магия е скрито, та никой да го не знае. Ама аз виждам, че е от три цифри и има тройка в средата. Добре го запомни! А пък онзи човек ще ти прави лоши магии, затуй ти трябва талисман. Искаш ли да ти продам талисман? Евтин е, само една жълтица струва.

Ако решиш да направиш покупката, отбележи я в [дневника](#). След това се връщаш при Борил и минаваш на [46](#).

Вадиш шишенцето от раницата и с всички сила го запокитваш напред. Стъклото се разбива в каменните гърди на трола и бистрата течност плъзва надолу на тънки струйки. Над нея се издига странен зеленикав дим. Тролът надава ужасен рев и се опитва да избърше скалната сълза с длани, ала това само влошава положението. Гъста мрежа от тънки пукнатини пробягва по ръцете и гърдите му. За броени секунди каменния великан се разпада на ситни късчета.

Премини на [347](#).

Едва си успял да се справиш с трудната задача, когато вратата се отваря и влиза похитителят.

— Какво става тук? — изненадано възкликва той

— Ще видиш какво става! — квака жабата. — Абе глупак с глупак, чавка ли ти е изпила акъла? Не виждаш ли, че и моят господар е от хората на Агамор? Чакай само да съобщим, където трябва! На бавен огън ще те пекаат!

— Ама аз мислех...

— Млък! Ти глава имаш ли, че да мислиш? Докато се занимаваш с глупости, пратеникът на Сиян кой знае къде е отишъл. Веднага освободи господаря ми и бягай да си вършиш работата!

Окончателно объркан, похитителят те развързва, сипейки несвързани извинения.

— Я стига с тия глупости! — прекъсва го жабата. — Казвай има ли нещо ново.

— Ни-ни-нищо ново — заеква нещастникът. — Само дето тайното число е сме-сменено. Сега е 231.

— Като няма нищо ново, какво ми се мотаеш тук? Бегом на работа!

Слисаният човечец хуква навън. Жабата изчезва подир него и от полумрака долита заканителното й квакане:

— Само да си сбъркал пак! Главата ще ти откъсна! Дръвник с дръвник!

Когато излизаш на улицата, от двамата няма и следа. Усмиваш се и тръгваш да се върнеш на кораба.

Мини на [402](#).

Вадиш шишенцето от раницата и с всички сила го запокитваш напред. Стъклото се разбива в каменните гърди на трола и бистрата течност плъзва надолу на тънки струйки. Над нея се издига странен зеленикав дим. Тролът надава ужасен вик и се опитва да избърше скалната сълза с длани, ала това само влошава положението. Гъста мрежа от тънки пукнатини пробягва по ръцете и гърдите му. За броени секунди каменният великан се разпада на ситни късчета.

Премини на [17](#).

Змията е засегната от пламъците на дракона. Изглежда изтощена и движенията ѝ са съвсем бавни, но не бива да се заблуждаваш. Едно ухапване е достатъчно, за да те лиши от живот.

ЗМИЯ

СИЛА — 5, ЖИВОТ — 4

Ако победиш, без да загубиш точки, премини на **128**.

Ако змията те засегне, макар и само веднъж, прехвърли се веднага на **102**.

Нощта в странноприемницата минава спокойно. Рано сутринта, бодри и отпочинали, се отправяте към пристанището, където корабът вече вдига платна. По тясно дъсчено мостче се качвате на борда. Плащаш на капитана 6 жълтици, отбелязваш това в [дневника](#) и заедно със спътниците си търсиш място за настаняване на палубата, отрупана с купища денкове, сандъци и кошове. Наоколо групички търговци тихо разговарят за цените на стоките в Мардуз.



Скоро мостчето е вдигнато. Корабът бавно се отделя от кея и с издути от попътен вятър платна се отправя нагоре срещу течението. Постепенно дървените къщи на Аквадил остават назад. Наоколо се простират мътните води на широката река. От време на време по гористите брегове се мяркат рибарски селца.

Пътуването е бавно и монотонно. Гледката е все една и съща, само далече на хоризонта пейзажът се променя — там горите изчезват и се появяват покрайнините на Огнената пустиня.

Малко преди пладне корабът наближава голям остров, обрасъл с буйна зеленина. Докато гледаш към него, някой те потупва по рамото. Обръщаш се и с изненада виждаш, че до теб е спрял капитанът.

— Как мислиш, от коя страна ще е по-добре да заобиколим? — пита той. — Отляво течението е по-бързо и ще ни затрудни. Отдясно реката е по-широка и по-бавна, но понякога водите докарват пясъчни наноси и се случва корабите да заседнат на плитчина.

Откъде ще препоръчаш да заобиколите?

Отдясно — продължи на **91**.

Отляво — мини на **8**.

Ако не искаш да се месиш в решението на капитана, прехвърли се на **133**.

Нападението ти е безшумно и стремително. С един скок се озоваваш зад гърба на разбойника и стоварваш върху тила му дръжката на меча си. Тялото му омеква и се свлича като парцал на прашния път. Хващаш го под мишниците и го отмъкваш в гората. Тъй като още не се е свестил, претърсваш джобовете му, ала не откриваш нищо интересно, освен 3 жълтици, които прибираш без никакво угризение на съвестта.

Ако разбойникът повече не те интересува, можеш да го оставиш тук и да продължиш по пътя си на **187**.

Ако искаш да го разпиташ, премини на **164**.

Предпазливо развързваш един възел, ала не се случва нищо... или почти нищо. Само слаб ветрец подухва из долината. Отеква рязка команда и войската заплашително тръгва срещу теб.

Премини на [394](#).

След дълго търсене намираш удобна поляна. Напалваш огън в подножието на една висока скала и прекарваш нощта в неспокойна дрямка, като от време на време се събуждаш, за да подхвърлиш нови съчки в пламъците.

Не знаеш буден ли си или сънуваш, когато забелязваш сред мрака малки разноцветни светлилки. Те танцуват из тревата, бягат насам-натам, спират за момент и пак хукват. Две от тях се приближават към теб.

Ако искаш да ги прогониш, мини на [172](#).

Ако предпочиташ да изчакаш, прехвърли се на [209](#).

Опипвайки ковчежето откриваш, че по стените му са гравирани някакви изображения. За да ги разглеждаш по-добре отиваш в ъгъла, където пада лъч светлина. И не след дълго разбираш каква е тайната. Всички гравюри си приличат — на тях е изобразен човек, който слага в ковчежето различни предмети и те се смаяват като по чудо.

Трябва да провериш догадката си. Оставяш сандъчето отворено, вдигаш от земята един камък и го подхвърляш напред. Случва се точно това, което очакваш. Щом приближава отвора на ковчежето, камъкът се свива до размерите на песъчинка и едва доловим шум тупва вътре.

Прибираш ценната находка в раницата си и оглеждаш подземието, но не намираш повече нищо интересно.

Мини на [120](#).



Продължаваш самотния си път през пустинята. С мъчителни усилия вдишваш нажежения въздух. Последните капки вода от кожения мех отдавна са изпити. Жаждата бързо изцежда силите ти. Вече не можеш да се удържиш на седлото и падаш върху парещия пясък. Но какво е това? В далечината се движи върволица от хора и камили. Мираж ли е? Не, там наистина минава керван!

Опитваш се да изкрещиш, ала от пресъхналото ти гърло излита само тих стон. Нямах сили дори да се изправиш и да размахаш ръце. На всяка цена трябва да привлечеш вниманието към себе си. Имаш ли в раницата гръцки огън?

Да — прехвърли се на **410**.

Не — премини на **419**.

С тихи стъпки заобикаляш къщата. През малкото задно прозорче се лее сноп призрачна синкава светлина. Надникваш и виждаш същата голяма стая, ала обстановката е толкова променена, че неволно възкликваш от изненада. Свещите са изчезнали. По пращия под се търкалят разбити мебели и купища вехтории, осветени от бледото сияние на гниещите тавански греди. Само младата жена изглежда все същата. Неестествена и зловеща е нейната безукорно бяла рокля сред цялото това запустение.

Ако все пак се решиш да почукаш на вратата, мини на [141](#).

Ако предпочиташ да потърсиш място за нощувка на открито, прехвърли се на [153](#).

Пропъждаш коня си настрани в гората, после прилякваш край пътя и се завиваш с вълшебния плащ. След малко чуваш как преследвачите минават наблизо и тропотът постепенно заглъхва в далечината. Намираш коня си, яхваш го и се връщаш на пътя.

Коя посока ще избереш сега?

Напред — мини на [168](#).

Ще се върнеш към Меанор — прехвърли се на [417](#).

Кръчмата е пълна с посетители. Из опушения въздух се носи многогласна гълчава. Докато се оглеждаш за свободно място, от една отрупана с халби маса се надига широкоплещест мъжага в кожени дрехи.

— Хей, чужденецо! — гърлено подвиква той. — Ти си хубав човек! Ела да пийнеш глътка пиво за мое здраве! Хайде, сядай тук!

Ако приемеш поканата, продължи на [177](#).

Ако откажеш, премини на [183](#).

В дъното на тунела откриваш грубо изсечена в скалата подземна зала. В единия ъгъл се процежда лъч светлина от някаква пукнатина високо горе. Оглеждаш се в полумрака и забелязваш до отсрещната стена каменен сандък. Приближаваш се до него и опитваш да го отвориш. За съжаление сандъкът се оказва заключен.

Ако решиш да използваш билка отвори-вратичка, мини на [93](#).

Ако опиташ да разчупиш камъка със скална сълза, прехвърли се на [67](#).

Ако нямаш нито едното, нито другото (или не искаш да отвориш сандъка), премини на [120](#).

Отскачаш от пламъците и с високо вдигнат меч нападаш отдясно.

ДРАКОН

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 10

Ако победиш в тази схватка, можеш да продължиш на [241](#).

Шпорите ти се впиват в хълбоците на коня и той с пронизително цвилене се хвърля срещу въоръжените противници. Ще успееш ли да се измъкнеш? Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 5 — прехвърли се на [248](#).

От 6 до 12 — попадаш на [315](#).

Тихият оазис е просторна плодородна долина, в центъра на която блестят сините води на дълбоко езеро. По бреговете му се зеленят короните на палми и маслинови горички. Тук-там забелязваш руини от древни мраморни сгради. Но тяхното великолепие отдавна е отминало. Днешните обитатели на оазиса живеят в ниски глинени къщурки с покриви от палмови листа. Тези бедни, но сърдечни хора приветливо ти махат с ръце, докато минаваш покрай тях.

Срещу 1 жълтица намираш подслон в дома на един добродушен камилар на име Сахим. След вечерята той дълго те разпитва как е животът по широкия свят, цъкайки учудено с език при всяка по-интересна новина. Накрая отпива от кафето си и казва:

— Всичко може да има по света, но никъде няма като нашия оракул. Хората идват отдалече, за да поговорят с него.

— Какъв оракул? — питаш ти

— Не знаеш ли? — изненадва се Сахим. — Мислех, че всички са чували за оракула. Той е велик мъдрец. Аллах му е дал дарбата да прозира бъдещето и да отговаря на най-трудните въпроси. Ако искаш, утре можеш да го посетиш. Лесно ще го откриеш, той живее в каменните развалини на изток от езерото.

Когато си лягаш да спиш, ти все още мислиш за оракула.

Ще го посетиш ли утре?

Да — мини на **405**.

Не — прехвърли се на **311**.

Никой от трима ви не познава добре града, затова още на първия кръстопът спирате и се колебаете накъде да продължите. Но в това време до теб се приближава нисък човечец с нахлупена над очите качулка на плаща.

— Търсите ли нещо, уважаеми господо? — пита той с гъгнив глас.

— Пазара търсим — обажда се Борил.

— Пазара ли? Ами че то е много лесна работа, благородни странници. Тръгвате по лявата улица и след пет минути сте там. Да, да, така е, уважаеми!

— Добре, добре — прекъсва го Пано и му подхвърля дребна медна монета. — Разбрахме, наляво.



По коя улица ще тръгнеш?

По лявата — продължи на **170**.

По дясната — премини на **208**.

Скоро разбойникът започва да стене, размърдва се и отваря очи. Първото, което вижда, е острието на твоя меч, насочено право към гърлото му. Гледката явно не го въодушевява, защото той изпъшква и понечва да скочи.

— Не мърдай, ако искаш да отървеш кожата! — строго казваш ти. — Искам да отговаряш ясно и без колебания. Разбойник ли си?

— Признавам! Признавам! — възкликва той. — Разбойник съм.

— Агамор ли те праща?

— Кой е тоя Агамор? — искрено се учудва пленникът.

— От Зелената банда съм. Нашата територия е около Меанор.

— А защо тогава отивате към Аспар? — прекъсваш го ти.

— Не знаеш ли? Сега е опасно човек да се навърта около Меанор. След два дни там започва празникът на Игрите и местните жители ловят чужденци за участие в гладиаторските боеве.

Разпитваш пленника още малко, но не научаваш нищо интересно. Разкъсваш плаща му на ивици и го връзваш за едно дърво. След това излизаш на пътя, за да продължиш към Меанор.

Мини на [187](#).

Отваряш раницата, но вместо жабата изваждаш само тленните ѝ останки. Горката животинка е умряла от жажда.

Върни се на [391](#) и направи нов избор.

С болка в сърцата напускате мястото на кървавата битка и продължавате към Тихия оазис. До края на деня не разменяте нито дума. Когато над пустинята пада мрак, спирате камилите и след оскъдна вечеря си лягате. Но сънят бяга от клепките ти. До тебе Пано се върти и въздиша.

Нощта е дълга и мъчително студена. Едва призори успяваш да се унесеш в неспокоен сън, но скоро те събуждат ослепителните слънчеви лъчи. Отново трябва да тръгвате на път.

Яздите от около два часа, когато съдбата нанася втория си жесток удар. Изведнъж под камилата на Пано изригва облак пясък и прах. Сграбчени от дълги гъвкави пипала, човекът и животното хлътват под повърхността на пустинята.

Осъзнаваш, че гибелта дебне и теб. И все пак... ще се опиташ ли да спасиш Пано?

Да — премини на [127](#).

Не — продължаваш на [112](#).

На сутринта се събуждате рано, напускате странноприемницата и тръгвате към пазара.

Продължи на **190**.

Неочаквано от едно надвиснало дърво върху теб пада мрежа. Мъчиш се да се освободиш и не забелязваш, че отпред на височината на гърдите ти е опънато въже. Изхвъркваш от седлото и губиш съзнание от тежкото падане.

Когато се свестяваш, лежиш на дъното на каруца, която приближава към градската порта на Меанор. От глезените чак до раменете си омотан с дебели въжета. Засега нямаш никакъв шанс да се освободиш. Остава ти само да се примириш с положението и да изчакаш развоя на събитията.

— Хей, кого караш? — подвиква един от стражниците на портата.

— Не виждаш ли? — отвръща кочияшът. — Чужденец за утрешния празник.

Каруцата навлиза в града и колелата започват да тракат по калдъръмената улица.

— Какъв е тоя утрешен празник? — питаш ти с висок глас, за да надвикаш шума.

Не се надяваш да получиш отговор, но кочияшът се обръща и добродушно пояснява:

— Утре започват Игрите. Всеки чужденец, заловен в Меанор, е длъжен да вземе участие в гладиаторските боеве на Арената.

— Нямате право! — възкликваш ти.

Кочияшът се разсмива гръмогласно.

— Нямаме право ли? Човече, та това е обичай от векове. Всички го знаят. Затуй напоследък става все по-трудно да осигурим участници. Наближи ли празникът, чужденците заобикалят града отдалече.

След няколко минути каруцата спира пред Арената. Двама въоръжени пазачи те свалят на земята и освобождават краката ти. Повеждат те по стъпалата към трибуните, оттам влизате в дълъг коридор с множество железни врати от едната страна.

Последната врата е отворена. Пазачите те въвеждат в полумрачна килия, смъкват въжетата и се отдръпват назад. Единият хвърля

раницата ти на каменния под, сетне вратата се захлопва с тежък метален звън. Оставаш сам. Все още не можеш да повярваш, че те е сполетяла такава беда. За щастие не са ти отнели раницата. Оглеждаш се. Килията е тясна и в нея има само грубо скован нар и делва за вода. Вратите са две. Вече познаваш тази, през която са те довели, затова оглеждаш другата — дебела стоманена решетка със солидна ключалка и яки панти. Зад нея започва мрачен тунел с лек наклон надолу, откъдето долита неясна дневна светлина.

Следобедът отминава бавно. Най-сетне се спуска вечерта. Ще се опиташ ли да избягаш?

Да — мини на **252**.

Не — прехвърли се на **341**.

Дори от това разстояние чуваш глухия пукот, с който бумерангът се стоварва върху главата на беглеца. Човекът размахва ръце и се просва по очи.

Когато се приближаваш до него, той още е в несвяст. Обръщаш го по гръб, опираш острието на меча си върху гърдите му и зачакваш да се опомни. Трябва да го разпиташ.

Ако искаш да използваш камък на истината, премини на **14**.

Ако предпочиташ да не търсиш услугите на вълшебния камък — прехвърли се на **31**.



Запътват се наляво, но скоро виждате, че нещо не е наред. Висока стена прегражда пътя ви. Попаднали сте в задънена улица.

Обръщате се. Откъм разклонението към вас се задават трима души с ниско нахлупени качулки. Сред тях разпознаваш човека, който ви е насочил насам.

Какво ще предприемеш сега?

Ще поговориш с тримата непознати — мини на [194](#).

Ще си нападнеш — продължи на [205](#).

След дълго препъване през храстите излизаш на поляна, сред която се тъмнее полусрутена къщурка. Приближаваш се към светещия прозорец и пред очите ти се разкрива удивителна картина. Вътрешността на бедняшката колиба е обзаведена с разкош, какъвто не се среща дори в дворец. Десетки свещи в златни свещници осветяват дебелите килими, изящните извити столове с високи облегалки, кръглата маса и кристалните чаши по нея. До буйно пламтящата камина е застанала млада жена в бяла дантелена рокля. Водопад от дълга черна коса обрамчва прекрасното ѝ бледо лице.

Ако желаеш да почукаш на вратата, мини на [141](#).

Ако решиш да заобиколиш къщичката и да надникнеш през едното прозорче, прехвърли се на [156](#).

А ако предпочетеш да нощуваш на открито, продължи на [153](#).

Размахваш ръка. Светлинните се стрелват из тревата и изчезват.
Отново се унасяш в сън.
Премини на [216](#).

Бързо вадиш стъкленицата и дърпаш запушалката. Пред нападателя се надига облак синкав дим, из който танцуват светли искрици. Той смаяно се втренчва нататък, после изведнъж пада на колене и възкликва:

— Ще ги унищожим, господарю! Нали обещахме? Те няма да стигнат до тебе. Няма да стигнат дори до оракула!

Слушаш бълнуването му с интерес, но внезапен полъх на вятъра разсейва облака. Противникът се опомня, изтегля меча си и се нахвърля върху теб.

Продължи на [214](#).

Едва си направил първата крачка, когато в пещерата се раздава зловещо скърцане. С разширени от изумление очи виждаш как статуята се изправя и бавно тръгва срещу теб.

Какво ще направиш сега?

Измъкваш се от пещерата и се връщаш на превала — мини на **302**.

Ще използваш плащ-прикривало — прехвърли се на **180**.

Ще опиташ да разрушиш статуята със скална сълза — продължи на **226**.

Ще се биеш с меч срещу статуята — на **249**.

Тролът замахва с огромния си юмрук, но умората е забавила движенията му. Ловко се изплъзваш от удара и нападаш от страни.

ТРОЛ

СИЛА — 6, ЖИВОТ — 8

Ако успееш да го победиш, мини на [347](#).

След дълго и мъчително ровене изваждаш шишенцето, но вцепенените ти пръсти не успяват да го удържат и то се търкулва на каменния под. Раздава се тихият звън на строшено стъкло. Наоколо се надигат странни зелени изпарения, по стените и пода пробягва гъста мрежа от пукнатини.

Опората под тялото ти изчезва. Рухваш надолу в мрака, а върху теб се стоварва цялата срутена къща. Това е краят на живота ти и мисията ще остане неизпълнена.



— Е. щом е за твое здраве, готово! — усмихваш се ти и сядаш на масата на непознатия.

Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 9 — мини на [203](#).

От 10 до 12 — попадаш на [217](#).

Напускаш изоставената къща и тръгваш обратно към пристанището. Нервите ти са напрегнати и всеки звук по нощните улици те кара да трепнеш, но за щастие никой не те напада. Въздъхваш от облекчение, когато стигаш до вратата на странноприемницата.

Мини на [150](#).

Събуждаш се от собствената си кашлица. Стаята е пълна с гъст задушлив дим, из който играят червеникави отблясъци. От долния етаж долитат задавени викове: „Пожар! Пожар!“. Грабваш дрехите си и скачаш от леглото. От тлеещите дъски на пода те лъхва жар. Един поглед през пушека към вратата е достатъчен, за да разбереш, че пътят натам е отрязан. В коридора бушува огнено море.

— Бориле! Пано! — крещиш ти. — Ставайте! Пожар!

Докато двамата се надигат замаяно от леглата, ти взимаш раницата си и пристъпваш към прозореца. Оттам също няма изход, желязната решетка е здрава. Но може би ще успееш да изкъртиш горящите дъски на външната стена.

Ако това е решението ти, мини на [199](#).

Ако имаш в раницата си бездънна манерка, и се опиташ да изгасиш пожара с нея, прехвърли се на [192](#).

Жив човек не би се поддал на тази хитрост. Но статуята няма собствен разсъдък. Щом изчезваш под закрилата на плаща, тя губи стимула за действие. Още минута или две я чуваш как броди с тежки стъпки из пещерата, сетне настава тишина. Леко повдигаш крайчеца на плаща и надникваш изпод него. Статуята се е върнала на мястото си. А сега?

Ако дръзнеш да пропълзиш с плаща към каменната врата, премини на [334](#).

Ако предпочиташ да напуснеш пещерата и да се върнеш на превала, продължи на [302](#).

Прибързаното ти хвърляне е неточно. Бумерангът профучава край главата на бягащия враг и пада нейде из бодливите храсти.

Премини на **38**.

През нощта внезапно се събуждаш от лошо предчувствие. Наоколо царува тишина, но ти се струва, че в стаята се е промъкнал враг. Палиш свещта... и викът ти събужда Пано и Борил. В стаята наистина има още някой — но не човек. Под вратата се процежда някакво слюзесто същество, подобно на мътна локва, която разяжда всичко по пътя си.

— Блатната гибел! — задавено прошепва Борил. — Кой луд е донесъл тук това чудовище? Всеки допир до него е смъртоносен!

Отчаяно се оглеждаш из стаята. Желязната решетка прави бягството през прозореца невъзможно. Остава само едно — да метнеш килима върху блатната гибел и да се измъкнете през вратата.

Ако направиш този избор, продължи на [201](#).

Ако имаш в раницата си гръцки огън и опиташ да изгориш чудовището, премини на [195](#).

— Извинявай, друже, тая вечер нещо не ми се пие — казваш ти с колкото се може по-любезен глас. — Май ще е по-добре да се кача горе и да си полегна.

Мъжагата яростно стоварва юмрук върху масата. Две халби се търкулват и с трясък се разбиват на пода.

— Значи така! — крещи непознатият. — Не искаш да пиеш за мое здраве! А за смъртта си ще пиеш ли?

— Почакай малко... — опитваш се да го успокоиш ти.

— Няма да чакам! Подобно оскърбление се измива само с кръв!

Светкавичната ти реакция е единственото, което те спасява от незабавна гибел. Още преди мозъкът ти да е осъзнал какво виждаш, ти отскачаш зад съседната маса. На мястото, което си напуснал преди част от секундата, профучава мечът на едрият мъж. С едно сложно въртеливо движение той е изтеглил оръжието от ножницата и нанесъл удара. Познаваш тази хватка — „пеперудено крило“, любимият удар на наемните убийци. Трябва да се защитиш или да умреш!

НАЕМЕН УБИЕЦ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 10

Ако в края на схватката все още си жив, продължи на **66**.

Трескаво пропълзваш към раницата и откопчаваш ремъка със зъби. След това се извърташ гърбом към нея и започваш да ровиш вътре с вързаните си ръце. Какво ще извадиш?

Скална сълза — **176**.

Дим на миражите — **25**.

Плащ-прикривало — **72**.

Лъжлива жаба — **147**.

Самолазецо вѐже — **191**.

Ако нямаш нито един от изброените предмети или не желаеш да ги използваш, ще трябва да опиташ да се освободиш с меча на **265**.



Тролът замахва срещу теб с огромния си юмрук, но умората е забавила реакцията му. Ловко отскачаш и нападаш отляво.

ТРОЛ

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 9

Ако победиш, продължи на **17**.

Продължаваш напред през пустинята. Скоро старата крепостна кула остава далече зад теб. След около половин час от върха на една дюна забелязваш пред себе си зеленина и блясък на вода.

Ако познаваш Сахим, прехвърли се на [269](#).

Ако не си чувал това име, продължи на [162](#).

По пътя към Меанор от време на време се срещаш с групи боязливи пътници, но повече нямаш опасни прекеждия. Постепенно денят отминава. С падането на мрака решаваш да навлезеш в гората и да пренощуваш далече от пътя.

Докато водиш коня за юздите из лабиринта от дървета и храсти, забелязваш далече напред бледа светлинка.

Ако желаеш да продължиш към нея, прехвърли се на [171](#).

Ако предпочиташ да нощуваш на открито, без компания, мини на [153](#).

Змията се стрелва напред като пружина и зъбите ѝ се впиват в китката ти. Имаш ли в раницата си змийски камък?

Да — мини на [235](#).

Не — попадаш на [24](#).

Ръцете ти треперят от слабост и трябва на няколко пъти да повтаряш усилието, за да развинтиш капачката. Изведнъж от манерката бликва буйна струя от бистра прохладна вода. Само след секунди ти си измокрен до кости и газиш в истинско езеро сред пустинята. Ненаситно пиеш шепа след шепа — до болки в стомаха, до пръсване. Наблизо камилата също не пропуска да се възползва от щастливия случай.

Пустинните пясъци бързо попиват влагата. Преди езерото да изчезне, успяваш да напълниш с вода кожения мех. Сетне се качваш на камилата и ободрен продължаваш напред. Този път щастието е на твоя страна. След около час от върха на една дюна забелязваш пред себе си зеленина и блясък на вода. На сетне си достигнал целта!

Премини на [162](#).

Въпреки ранния час пазарът е оживен. Засега търговците са повече от купувачите, затова бързо уреждате сделката. Само срещу 6 жълтици се сдобивате с три чудесни коня и скоро напускате града по пътя за Меанор.

Продължи на [212](#).

Въжето пропълзява като змия и изчезва в процепа под вратата тъкмо в мига, когато отвън долитат забързани стъпки. Чуваш задавен вик, ругатни и глухо падане пред прага.

Бързо се промъкваш до меча и срязваш с острието кожените ремъци около китките си. Ставаш, мяташ раницата на гръб и излизаш. На мрачната улица виждаш онова, което би могъл да предположиш — похитителят лежи, омотан с въжето от глава до пети.

Прехвърли се на [413](#).

Още преди да си развинутил капачката докрай, тя отхвърква от напора на водната струя. От манерката се излива същински потоп. Буйният фонтан облива цялата стая, мътни потоци се стичат по коридора и стълбището. Пожарът изгасва сред облаци пара и дим. Събирате багажа си и напускате полуизгорялата странноприемница. След преживяното предпочитате да прекарате нощта на улицата.

Мини на [50](#).

Стените на подземиято треперят от страховития рев на джина. Ноктите му профучават на сантиметри от гърдите ти. Замахваш с меч, но само успяваш да одраскаш люспестите гърди на врага.

ДЖИН

СИЛА — 10, ЖИВОТ — 12

Ако победиш, прехвърли се на **159**.

Опитваш се да заговориш тримата непознати, но те мълчаливо и заплашително преграждат пътя ви. Изпод плащовете им се появяват мечове. Явно ще трябва да се биете.

Мини на [205](#).

Още щом дръпваш запушалката на стъкленицата, отвътре бликва мощна огнена струя. Насочваш пламъка върху гнусната лигава твар и с облекчение виждаш как тя се превръща в безформена черна буца. Из стаята се разнася отвратителна миризма. Борил запушва носа си и изтичва да отвори прозореца.

След като проветрявате стаята от дима, отново лягате и се унасяте в неспокоен сън.

Премини на [167](#).

Притискайки с две ръце смъртоносната рана, главатаря се търкулва върху окървавения прах на пътя. Обръщаш се и вдигаш меча за нова схватка, но никой от разбойниците не смее да пристъпи срещу теб. Те стоят като зашеметени и те гледат с широко разтворени очи.

— Той уби Димар! — изплашено възкликва един дребен човечец с дрипав зелен плащ. — Това не е човек, а демон!

Думите му сякаш са сигнал за останалите. С викове на ужас цялата шайка се втурва безредно към гората. Вече няма кой да ти попречи да яхнеш коня и да се прехвърлиш на **187**.



Василискът пълзи към теб и бавно върти глава. Отскачаш настрани, защото знаеш, че не бива да позволиш на зловещия поглед да те докосне. После надигаш меч.

ВАСИЛИСК

СИЛА — 4, ЖИВОТ — 6

Ако го победиш без загуба на точки, премини на **241**.

Ако василискът те засегне, прехвърли се веднага на **70**.

Продължаваш самотния си път под палещото пустинно слънце. Отдавна си изпил последните капки вода от кожения мех. От напуканите ти устни се ронят несвързани проклетия срещу пустинята, жегата и магьосника Агамор. Провери шанс си с [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 8 — мини на [379](#).

От 9 до 12 — прехвърли се на [43](#).

Хвърляш се с цялата си тежест върху тлеещата стена. Димящите дъски се огъват с пукот, но устояват на удара. Отстъпваш назад и отново се засилваш. Ще успееш ли? За да разбереш, посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 9 — продължи на [221](#).

От 10 до 12 — попадаш на [42](#).

Веднага след последния удар отскачаш към стената и се озърташ за другия противник, но той отдавна е изчезнал през отворената врата към улицата. Прибираш меча в ножницата и се навеждаш да претърсиш убития. След проверка на всичките му джобове, плячката ти не е кой знае каква — кесия с 5 жълтици и късче пергамент, върху което е записано числото 231. Интересно... Добре ще е да запомниш това число.

Премини на [178](#).

201

Мяташ килима върху гнусната твар, хвърляш се към вратата и с ужас разбираш, че стаята е заключена отвън. Блъскаш с рамо, но ключалката е здрава. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 4 — попадаш на епизод **5**.

От 5 до 12 — прехвърли се на **210**.

За жалост вече е късно и търговците се разотиват. На пазарния площад са останали само най-упоритите продавачи. Обикаляте насамнатам, но откривате само няколко дръгливи кранти, които и най-големият оптимист не би рискувал да купи. Явно ще трябва да изчакате следващия ден, за да се сдобите с коне. А засега избери в коя от двете странноприемници ще пренощувате.

По-скъпата, „Старата дъбрава“ — мини на [122](#).

По-евтината, „Лъвската грива“ — продължи на [138](#).

Непознатият ти подава препълнена халба. Вече си готов да я поднесеш към устните си, когато забелязваш странния зеленикав оттенък на пяната. Бързо плъзваш поглед по останалите халби. Не, там пяната е чисто бяла.

— За твое здраве! — тържествено изричаш ти и надигаш халбата.

Жестът е добре пресметнат. Лакътят ти се удря в ръба на масата, халбата излита от пръстите ти и се разбива пода.

— Колко съм несръчен! — възкликваш ти, посягайки за нова халба. — Е, тази няма да я изпусна. Наздраве, друже! Да живееш още сто години!

Кой знае защо непознатият не изглежда особено доволен. Той промърморва нещо през зъби, подхвърля на кръчмаря една жълтица и с широки крачки излиза навън. Ти допиваш бирата, после решаващ, че ще е най-добре да си легнеш.

Премини на [134](#).

Дебелата врата не се поддава. От всичките си усилия печелиш само синини по рамото и загуба на една жизнена точка. Докато разтриваш натъртеното място и се чудиш какво да правиш, от полумрака долитат стъпки. По улицата се задава нощен патрул на градската стража. Благоразумно се отдалечаваш и тръгваш към пристанището. Не след дълго пристигаш в странноприемницата.

Продължи на **150**.

Двама от противниците се нахвърлят върху Пано и Борил.
Третият вдига меча си срещу теб. Как ще се биеш?

С меч — продължи на [214](#).

С някой от вълшебните предмети в раницата — мини [223](#).

Жесток удар в гърба те блъска напред. Претъркулваш се светкавично, скачаш на крака и в същото време изтегляш меч от ножницата. Но ще ти помогне ли оръжието срещу този противник?

В полумрака на тунела е разперил ципестите си криле огромен джин с люспесто тяло. Дългите му нокти са остри като кинжали, а от устата му стърчат грамадни криви зъби.

Прехвърли се на [193](#).



В мига, когато минаваш между разбойниците, някой дръпва крака ти от стремето. Губиш равновесие и падаш на пътя, ала веднага се изправяш и вдигаш меч. Добре, че си готов за отбрана, защото към тебе връхлита с размахан боздуган самият разбойнически главатар.

ГЛАВАТАР

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 12

Ако след схватката все още си жив, мини на [196](#).

Сладникавите приказки на този човек не ти внушават доверие. С риск да сбъркаш повеждаш Пано и Борил надясно. След няколко минути излизате на пазара.

Прехвърли се на [202](#).

Със затаен дъх следиш как към теб се приближават две удивителни същества. Това са мънички красиви човечета с пъстри крилца. Телата им излъчват бледо сияние в нощния мрак. Само на педя от ръката ти двете човечета спират и сядат на едно сухо клонче.

— Спи — казва едното.

— Не спи, само се преструва — възразява другото.

— Нищо де! Нека се преструва, щом му харесва. Той не е лош човек. Знаеш ли, че е тръгнал да се бие с Агамор?

— Само че не е тръгнал, накъдето трябва. Тия големи хора никога нищо не знаят. Трябвало е да посети оракула в Тихия оазис.

— Или ясновидеца в Меанор...

— Само че в Меанор може и да си изпати. Там сега започват Игрите...

Двете човечета избухват в звънък смях и политат към гората. След тях изчезват и останалите светлинки.

Дрямката отново натежава в клепачите ти. Заспиваш и преминаваш на **216**.

Килимът вече е прояден на няколко места, когато ключалката най-сетне се строшава под ударите ти. Изскачаш в коридора и следван от двамата си спътници, напускаш странноприемницата. По-добре да преспите на улицата, отколкото да се върнете в сградата, която поднася подобни нощни изненади.

Мини на [50](#).

Грабваш бумеранга и с рязък замах го хвърляш подир беглеца.
Ще улечиш ли? Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 8 — продължи на **169**.

От 9 до 12 — мини на **181**.

Недалеч от градските порти виждаш край пътя да седи гърбаво парцаливо човече с праметната през врата табла на амбулантен търговец. Щом ви забелязва, то започва енергично да маха с ръка.

Ако решиш да спреш, премини на [218](#).

Ако не искаш да си губиш времето, прехвърли се на [237](#).

Мини на **123**.

Мечът ти среща със звън оръжието на противника. Разбираш, че имаш насреща си опитен боец.

ЧОВЕК С КАЧУЛКА

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 11

Ако го победиш, мини на **220**.

Шпорите ти се впиват в хълбоците на коня. Препускаш напред, вадейки в движение меча. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 3 — прехвърли се на **248**.

От 4 до 6 — попадаш на **315**.

От 7 до 12 — продължи на **207**.

Събужда те прохладата на утринната роса. Почивката ти е дала нови сили. Можеш да възстановиш 2 жизнени точки, ако имаш нужда от това.

Набързо похапваш и продължаваш пътешествието към Меанор. Малко преди пладне забелязваш в далечината крепостната стена на града. Но тук от пътя се отделят две отклонения. Едното заобикаля Меанор отляво и се изкачва по планинските склонове към Белия проход. Другото отива към равнината надясно. Накъде ще тръгнеш?

Ще влезеш в града — мини на [319](#).

Ще заобиколиш в подножието на планините, а там ще решиш дали да продължиш към Тулимад или към Белия проход — прехвърли се на [377](#).

Ще заобиколиш отдясно през равнината — продължи на [362](#).

Непознатият ти подава препълнена халба. Отпиваш дълбока глътка. Пивото е хладно и приятно на вкус.

— Е, благодаря ти, приятелче — казва непознатият някак подигравателно. — Сбогом.

Той става от масата, хвърля една жълтица на кръчмаря и с широки крачки излиза навън. Докато се питаш какво означава странното му поведение, остра болка в стомаха те кара да се превиеш на две.

Отровен си! Едва намираш сили да се изкачиш по стъпалата към горния етаж. Коридорът играе пред погледа ти. Буташ вратата на стаята и с несигурни стъпки влизаш вътре. Имаш ли в раницата си змийски камък?

Да — мини на [225](#).

Не — прехвърли се на [26](#).

Щом вижда, че спиращ, човечето започва да жестикулира още по-усилено.

— Купете си талисман, благородни господине! — дрезгаво те подканва то. — С моите талисмани ще се спасите от всякакви магии! Повярвайте, хората се избиват да ги купят. Ето, вижте, останали са ми само два. И не е скъпо. За един талисман искам само две жълтици. Купете, няма да съжалявате!

Можеш да купиш двата талисмана или само един, а може и да се въздържиш от покупката. Каквото и да е решението ти, продължи на [237](#).

Тичаш по тунела към спасителните стъпала, а шумът зад гърба ти стремително приближава. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 4 — мини на [33](#).

От 5 до 7 — прехвърли се на [206](#).

От 8 до 12 — попадаш на [69](#).

С последен глух стон врагът пада мъртъв. Бързо се обръщаш, готов за нова схватка, но Пано и Борил вече са ликвидирали другите двама.

Претърсвате труповете на тримата нападатели, но джобовете им са празни. Само у водача намираш кесия с 5 жълтици и ги прибираш. След това се връщате на кръстопътя, поемате по другата улица и скоро излизате на пазара.

Прехвърли се на [202](#).

Изведнъж цялата прогорена стена рухва навън. Политаш през пламъците и тежко падаш на калдъръма пред странноприемницата. До тебе скачат Пано и Борил. Надигаш се и изохкваш от болка — кракът ти е навехнат при падането. Отбелязваш в [дневника](#) загуба на две жизнени точки.

Отдалечавате се от пожара. Когато спираш, за да наместиш раницата си, откриваш, че най-горният предмет (последният от списъка) е изчезнал.

Мини на [50](#).

Наистина без затруднения намираш керван, който се готви да потегли за Киман. В тия неспокойни времена всеки спътник е добре дошъл. Колкото по-многоброен е керванът, толкова по-малка е вероятността да го нападнат дивите племена на усук-баасите.

Изтичваш да събереш багажа си и да се сбогуваш с гостоприемния Сахим. След един час вече яздиш през пустинята сред дълга върволица от камили.

Мини на [233](#).

Какво ще извадиш от раницата?

Бумеранг — мини на **131**.

Дим на миражите — прехвърли се на **173**.

Мъртва пепел — продължи на **80**.

Ако нямаш нито един от изброените предмети или не желаеш да ги използваш, ще трябва да извадиш меча и да минеш на **214**.

Пришпорваш коня и се укриваш в близката горичка, но за нещастие войниците са те забелязали. С гръмки викове челните отряди обкръжават скривалището ти. И докато се питаш как ли ще те измъкнат оттук, миризмата на дим дава недвусмислен отговор на въпроса ти. Горичката е подпалена от всички страни! Мощните пориви на вятъра засилват пламъците. Гибелта ти в огнения обръч изглежда неминуема.

Ако имаш бездънна манерка, мини на [370](#).

Ако нямаш, продължи на [327](#).

Мъчителни спазми разтърсват цялото ти тяло. С треперещи пръсти измъкваш от раницата змийския камък, стискаш го в шепа и безсилно се просваш на леглото. Постепенно болката в стомаха отслабва и ти се унасяш в дълбок сън.

Продължи на [134](#).

Захвърляш шишенцето напред и то се разбива със звън в гърдите на статуята. Бистрата течност плъзва надолу на тънки струйки. Над нея се издига странен зеленикав дим. По мраморната фигура на воина пробягва гъста мрежа с пукнатини. Статуята прави още две крачки и изведнъж се разсипва на ситни каменни късчета. Пътят ти към вратата е свободен.

Мини на [334](#).



Вдигаш поглед от съсечената змия и надаваш радостен вик. Противниците ти вече са само двама. Драконът е смазал василиска и сега настъпва срещу трола. Но гласът ти привлича вниманието на чудовищата и те прекратяват схватката си, за да се запътят към тебе. С кого ще се биеш по-напред?

С трола — продължи на **344**.

С дракона — мини на **306**.

Ключалката се строшава с трясък и ти нахълтваш в прашен вестибюл. Докато се озърташ из гъстите сенки, от стълбището долита тропот и насреща ти изскачат двама мъже в тъмни дрехи. По-едрият върти над главата си тежка бойна секира. За миг лъч светлина от прозореца пада върху оголената му ръка и осветява татуиран зелен скорпион — знакът на бродещите наемници.

НАЕМНИК

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 8

Ако успееш да го победиш, мини на **200**.

Офицерът кимва удовлетворено и прави знак на войниците да те пуснат да минеш. Продължаваш напред, но вече не изпитваш особено желание да се задържиш в Меанор. А ако все пак се колебаеш дали да не си починеш в някоя странноприемница, умората ти напълно се изпарява, когато чуваш някой да подвиква от един прозорец над главата ти:

— Хей, Сибар, ще ходиш ли утре на гладиаторските боеве?

— Чудя се — отвръща друг от съседната къща. — Казват, че още не са заловили достатъчно чужденци за участие.

Изглежда, че не е твърде здравословно да бъдеш чужденец в Меанор. Подкарваш коня в лек тръс по главната улица с надеждата скоро да стигнеш до края на града.

Продължи на **330**.

— Ти? — пискливо крещи смаяният магьосник. — Как стигна дотук? Проклет да си!

Погледът му трескаво се лута из залата и се насочва към ъгъла, където е подпрян великолепен черен жезъл със златни инкрустации. Агамор се втурва натам, но дългата роба се заплита в краката му. С няколко скока го изпреварваш и стоварваш острието на меча върху жезъла. Черното дърво се строшава с остър пукот, придружен от отчаяния вик на магьосника.

— Скъпо ще ми платиш за това! — задъхано изрича Агамор. — Пригответи се да умреш!

В ръката му се е появил дълъг лъскав меч. Настава мигът на решителната схватка. Как ще се биеш срещу Агамор?

С меча — премини на [278](#).

Ще извадиш нещо от раницата — продължи на [294](#).

Веднага щом натискаш последния бутон, вратата бавно се завърта на пантите си. Сега изненадата е най-добрият ти съюзник. Огромното фоайе е пусто — навярно цялата охрана е била изпратена да те посрещне. Чудесен шанс да завариш Агамор неподготвен!

Втурваш се напред покрай колони от черен мрамор и златни свещници с грамадни жълти свещи, покрай разкошни старинни гоблени и закрепени по стените оръжия. Широкото парадно стълбище е постлано с дебел червен килим, в който заглъхват стъпките ти — и това също е в твоя полза. Стремително се изкачваш до горния етаж, където една висока врата зее разтворена към просторна мрачна зала. В сенките зад нея виждаш сложна плетеница от стъклени тръби и съдове, из които танцуват безброй пулсиращи светлинки. В мигането им има нещо хипнотично. През мозъка ти прелита внезапна догадка — сънищата! Това трябва да са откраднатите сънища. А значи и Агамор не е далече!

Виждаш го още в мига, в който пресичаш вратата. Пред огромното стъклено съоръжение е застанал висок мършав мъж, облечен в дълга черна роба с широки ръкави. Макар че приближаваш безшумно, той усеща присъствието ти и обръща глава. Лицето му би могло да се нарече красиво — високо бледо чело, дълга черна коса, орлов нос и изящни тънки устни. Но злото е оставило своя отпечатък в тъмните очи, изпълнени с омраза.

Продължи на [230](#).



С решителни крачки тръгваш по скърцащия пясък. Тролът стиска юмруци и тъпо се втренчва в тебе. Как ще се биеш сега?

С меча — мини на [185](#).

Ще се опиташ да унищожиш трола със скална сълза — отиди на [148](#).

През целия ден търговците около теб се озъртат неспокойно, ала пътуването минава без произшествия. Когато приближава вечерта, забеляваш, че тревогата им е намаля. Това успокояване предизвиква любопитството ти. Настигаш предния ездач и подвикваш:

— Не ви ли е страх вече от усук-баасите?

Търговецът се усмихва и посочва към хоризонта, където се е появила тъмната линия на високи планини.

— Наближаваме Полумесечните планини. Там някъде е дворецът на магьосника Агамор и усук-баасите не смеят да бродят из тия места.

Агамор! Значи най-после си пред края на мисията! Едва дочакваш керванът да спре за нощувка и изтичваш при водача. Макар и изненадан от въпросите ти, той се съгласява да ти посочи долината с двореца на магьосника, когато минете край нея.

На следващото утро яздиш в началото на колоната, плътно зад водача. Керванът приближава подножието на стръмните планини и завива наляво към Киман. Нервите ти са обтегнати до краен предел, очите ти непрестанно шарят по скалистите склонове. Ами ако водачът пропусне да ти посочи долината?

Тревогата е напразна. Малко преди пладне водачът посочва висока каменна стена, в която зее процепът на сенчеста клисура.

— Ето, чужденецо. Това е долината на магьосника. Но на твое място не бих влизал в нея. Никой не се е завръщал оттам.

— Благодаря! — отвърщаш ти и се отделяш от кервана, за да навлезеш в долината, където ще се реши съдбата ти.

Продължи на **396**.

Вече си във вестибюла, когато зад гърба ти се раздава тропот и двамата заговорници тичешком се спускат по стълбата. Нямах време да се измъкнеш. Едва успяваш да се завъртиш към по-едрия нападател, който върти над главата си тежка бойна секира. За миг лъч светлина от прозореца пада върху оголената му ръка и осветява татуиран зелен скорпион — знакът на бродещите наемници.

НАЕМНИК

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 8

Ако успееш да го победиш, мини на **200**.

Бързо вадиш от раницата си змийския камък и го притискаш към ухапаното място. Ефектът е незабавен. Болката отслабва и напълно изчезва, докато камъкът се разпада на прах. Не забравяй да го задраскаш в [дневника](#). А сега се върни на [260](#), за да довършиш боя със змията.

След кратко колебание развързваш два от възлите на кърпичката. Изведнъж в долината се надига страховито бучене. Мощен вятър превива клоните на дърветата. Част от войниците се просват на земята, останалите едва се удържат на крака. Но вълшебството е краткотрайно. Скоро бурята затихва и армията на Агамор заплашително тръгва срещу теб.

Мини на [394](#).

Засега пътуването към Меанор е спокойно. По пладне спирате да похапнете и да отпочинете от ездата. Усещаш как силите ти се възстановяват и ако имаш загубени точки живот, можеш да възстановиш две от тях.

Когато отново потегляте, настроението ти е отлично. Но човек никога не знае съдбата си. Внезапно иззад един завой на пътя се появява белобрад старец, облечен в дълъг халат със сребърни звезди и полумесеци по него. Щом ви вижда, той вдига ръце и от дланите му излитат два оранжеви лъча. Светлините улучват челата на Пано и Борил. Като по сигнал двамата ти спътници обръщат конете и бясно препускат назад към Аспар.

Какво ще предприемеш сега?

Препускаш подир Пано и Борил — мини на **32**.

Нападаш стареца — прехвърли се на **53**.

Опитваш се да го успокоиш с миролюбиви жестове — мини на **108**.

Укриваш се в крайпътната гора — продължи на **129**.

Наистина без затруднения намираш керван, който се готви да потегли за Мардуз. В тия неспокойни времена всеки спътник е добре дошъл. Колкото по-многоброен е керванът, толкова по-малка е вероятността да го нападнат дивите племена на усук-баасите.

За щастие дългото пътешествие през пустинята минава спокойно. Привечер на втория ден пред кервана се появяват водите на река Сайданал и скоро навлизате в предградия на Мардуз.

Камилата вече няма да ти трябва. Продаваш я за две жълтици на един от търговците и тръгваш към пристанището. Трябва да намериш кораб, с който да стигнеш до Киман.

Продължи на **374**.

Виждайки печалната съдба на двамата си съучастници, третият грабител хуква да бяга през пущинака. Каниш се с го подгониш, когато погледът ти се спира върху отворената раница. Имаш ли в нея бумеранг?

Ако имаш и искаш да го използваш сега, продължи на **211**.

Ако предпочиташ да гониш противника, който вече има значителна преднина, прехвърли се на **38**.

Прехвърли се на [266](#).

С решителни крачки тръгваш по скърцащия пясък. Тролът се полюшва от умора и тъпо сезира в теб.

Как ще се биеш сега?

С меча — мини на [175](#).

Със скална сълза от раницата — [146](#).



В полумрака срещу тебе върхлита огромен джин с люспесто тяло и разперени ципести криле. Дългите му нокти са остри като кинжали, а от устата му стърчат грамадни криви зъби. Как ще се биеш против това чудовище?

С меч — прехвърли се на [193](#).

Със сребърен кинжал — мини на [12](#).

Катастрофа! Смъртоносният поглед на василиска те е докоснал!
С ужас усещаш как по тялото ти започва да се разлива непоносима
хладна тежест. Скоро ще се вкамениш. Имаш ли талисман?

Да — мини на **136**.

Не — попадаш на **44**.

Откъсваш очи от мъртвото туловище на дракона и надаваш радостен вик. Противниците ти вече са само двама. Тролът е смазал змията и сега настъпва срещу василиска. Но гласът ти привлича вниманието на чудовищата и те прекратяват схватката си, за да се запътят към тебе.

С кого ще се биеш по-напред?

С трола — прехвърли се на [232](#).

С василиска — мини на [197](#).

Напразно се бориш срещу стихията. Зашеметен, безсилен, затрупан от купища пясък, вече не можеш да дишаш и животът ти бавно изтича сред непрогледен мрак. Може би някой ден жаркият пустинен самум ще изрови побелелите ти кости...

През целия ден яздиш в подножието на Полумесечните планини. Нощта прекарваш в крайпътната гора и на разсъмване продължаваш към Тулимад. Но сега пътят пред теб е задръстен от тълпи изплашени хора, понесли на гръб покъщнината си.

Новините са мрачни. По съвет на Агамор жестокият Железен крал настъпва насам, унищожавайки всичко по пътя си. Тулимад е превзет и опожарен. Хиляди мирни хора са избити. По всичко личи, че да продължиш нататък ще бъде безумен риск.

Кой път ще избереш?

Напред към Тулимад — мини на [415](#).

Обратно — прехвърли се на [288](#).

Продължаваш самотния си път под палещото пустинно слънце. Отдавна си изпил последните капки вода от кожения мех. От напуканите ти устни се ронят несвързани проклетия срещу пустинята, жегата и магьосника Агамор. Нямах надежда за спасение. Или може би... Провери в раницата си.

Ако имаш вълшебна манерка, мини на [189](#).

Ако си пропуснал да се снабдиш с този полезен предмет, прехвърли се на [43](#).

Изненаданите разбойници отскачат настрани от копитата на коня. Но в момента, когато минаваш между тях, върху главата ти се стоварва жесток удар. Всичко се завърта пред очите ти и губиш съзнание.

Свестяваш се в праха на пътя. Конят ти кротко пасе наблизо. От разбойниците няма никаква следа, както впрочем и от кесията ти с всичките жълтици, освен две, които предвидливо си зашил в хастара на дрехата. До тебе се търкаля раницата. За щастие багажът в нея е непокътнат. Стенейки от болка, яхваш коня и преминаваш на [187](#).

Мечът ти със звън се стоварва върху каменните гърди на статуята
и по белия мрамор пробягва тънка пукнатина.

СТАТУЯ

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 6

Ако победиш, премини на [334](#).

Подхвърляш на масата шест жълтици. Ясновидецът се усмихва и ги прибира в чекмеджето, после вдига глава.

— Е. добре. Това, което не знаеш, че търсиш, е числото 231.

— Какво? — изумено възкликваш ти. — Едно нищо и никакво число? И за това сведение платих цели шест жълтици!

— Понякога едно число може да спаси живота ти — поклаща глава ясновидецът. — Запомни го добре, числото е 231. Но аз не съм мошеник. Готов съм да ти върна жълтиците, ако дадеш тържествена клетва, че няма да отидеш на 231, когато се наложи да правиш избор. Решавай!

Ръката му потъва в чекмеджето. Сега трябва да направиш твоя избор и да го отбележиш в [дневника](#). А след това, ако искаш, можеш да дадеш още 3 жълтици, за да узнаеш онова, което търсиш.

За да го разбереш, мини на [287](#).

Ако вече го знаеш или не желаш да даваш повече пари, прехвърли се на [96](#).

Откъсваш поглед от тленните останки на трола и надаваш радостен вик. Противниците ти вече са само двама. Драконът е смазал василиска и сега настъпва срещу змията. Но гласът ти привлича вниманието на чудовищата и те прекратяват схватката си, за да се запътят към тебе. С кого ще се биеш по-напред?

Със змията — мини на **149**.

С дракона — прехвърли се на **82**.

За бягството може да ти помогне само скална сълза или билка отвори-вратичка. Кое ще избереш?

Билка отвори-вратичка — мини на **310**.

Скална сълза — прехвърли се на **346**.

Ако нямаш нито едното, нито другото, прехвърли се на **341**.

Събужда те глъчката на търговците. Керванът вече се готви за път. Едва успяваш да хапнеш няколко залька, после с помощта на Пано яхваш камилата. Раздава се гръмкият вик на водача и дългата колона бавно поема към покрайнините на Перодон.

Мини на [55](#).

Луташ се из безкрайното пясъчно море, докато над пустинята пада мрак. Прекарваш студената нощ в подножието на една дюна, а призори отново поемаш напред. На дъното на сплескания кожен мех се плискат само няколко глътки вода. Разбираш, че шансовете ти за спасение са нищожни. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 5 — мини на [247](#).

От 6 до 9 — продължи на [198](#).

От 10 до 12 — прехвърли се на [155](#).

Докато търсиш изход от арената, зад гърба ти се раздават викове. Тълпа от въоръжени пазачи те заобикаля от всички страни. Безсмислено е да се биеш срещу толкова много противници. Няколко минути по-късно стражата те въвежда в нова килия, която досущ прилича на предишната. Няма що, чудесно постижение!

Прехвърли се на [341](#).

Засилваш се и блъскаш вратата с рамо. Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 7 — мини на **228**.

От 8 до 12 — попадаш на **204**.

Когато домакините се връщат, любопитството те кара да посочиш завесата и да вдигнеш въпросително рамене. Изненадани, едва ли не изплашени, те започват дълга и объркана пантомима, от която в края на краищата разбираш, че там е дъщерята на вожда. Всеки мъж, заловен да наднича зад завесата, трябва да бъде обезглавен.

Гощавката продължава до късно през нощта. Натезжал от ядене и пиене преспиваш в шатрата, колкото се може по-далече от завесата. На сутринта гостоприемните усук-бааси те отвеждат до Тихия оазис и изчезват в пустинята.

Прехвърли се на [162](#).



Камилата те носи право срещу острите ятагани на усук-баасите. С крайчеца на окото си забелязваш, че и Пано идва след тебе. Но изведнъж нападателите отсреща стават прозрачни. Изображенията им потрепват и изчезват — всичко е било само мираж, нечия зловеща магия.

Ръждивочервените каменни стълбове ви обкръжават със спасителната си сянка. Спирате и задъхани се озъртате назад, откъдето долитат крясъците на яростно сражение.

— Борил! — възкликва Пано. — Борил остана там! Да се връщаме!

— Не можем да му помогнем — възразяваш ти. — Само ще рискуваме живота си.

Но Пано не те чува и вече се връща назад. Подкарваш камилата след него... и неволно изохкваш от ужас.

Само за минута или две целият керван е избит. Свирепите усук-бааси се отдалечават през пустинята. Не е пипнато нищичко от багажа. Нападението е имало само една цел — да унищожи пътниците.

Докато търсите тялото на Борил, постепенно разбираш как е била организирана засадата. Усук-баасите са чакали зад близките пясъчни дюни. Магията е трябвало да отклони кервана право към тях. И всичко е минало успешно, освен едно — ти и Пано още сте живи.

Борил лежи с меч в ръката между трима посечени врагове. Бил се е храбро, ала не е могъл да устои срещу стрелата, която стърчи от гърдите му. Скръбна задача ви предстои — да го погребете тук, сред пясъците на Огнената пустиня.

Премини на [166](#).

Достигаш ръба и се прехвърляш през него. Гледката, която виждаш, е изумителна. В дъното на недълбоката пещера сияе самата скала. Там има каменна врата, украсена с изображения на въоръжени конници. А пред вратата е поставена бяла мраморна статуя на седящ воин с ризница, но без оръжие.

Попаднал си в едно от древните тайни светилища на бога на доблестта Амулабес. Легендите твърдят, че подобни места крият смъртоносни заплахи.

Ако смяташ, че ще е най-добре веднага да се върнеш на превала, мини на [302](#).

Ако въпреки риска решиш да тръгнеш към вратата, прехвърли се на [174](#).

Решаваш, че все пак змията е най-безопасна и тръгваш към нея с високо вдигнат меч. Само не се заблуждавай. Едно нейно ухапване е достатъчно, за да те лиши от живот.

ЗМИЯ

СИЛА — 5, ЖИВОТ — 7

Ако в хода на двубоя змията успее да те засегне, макар и само веднъж, прехвърли се веднага на **188**.

Ако победиш, без да загубиш точка, продължи на **227**.

Не, няма смисъл да рискуваш повече. Из този непознат град ти си същинска мишена за наемните убийци. А нападателят... да върви по дяволите. Прибираш се в странноприемницата и преминаваш на **150**.

Щом докосват вратата, тънките листенца на билката започват да се изпаряват във въздуха, но магията действа безотказно. Ключалката изщраква и пътят навън е открит. Втурваш се в коридора, но изведнъж застиваш на място. Иззад ъгъла долитат тежки стъпки. Това може да бъде само пазачът! Какво ще правиш сега?

Ще използваш плащ-прикривало — прехвърли се на **11**.

Ще се приготвиш за бой — мини на **90**.

Едно докосване с билката е достатъчно. Ключалката щраква и вратата леко се открява. Безшумно се промъкваш в сумрачния вестибюл на изоставената къща. Питаш се дали изобщо е имало смисъл да влизаш тук, но изведнъж забелязваш в праха на пода два чифта човешки стъпки. С разтуптяно сърце ги проследяваш нагоре по стълбата. На втория етаж няма нищо. Наближаваш площадката на третия етаж, когато от мрака долита тих гневен глас:

— Нали ти казах, глупако, никакви прибързани акции!

Вглеждаш се напред. Изпод една врата се процежда бледата светлинка на свещ.

— Ама аз мислех... — обажда се втори глас.

— Ще се научиш да не мислиш! Няма защо да ги подплашваме преждевременно. Всичко е уредено с пиратите. Те ще атакуват кораба, когато тръгне да заобикаля острова отдясно. Нали запомни, отдясно. Всички кораби заобикалят оттам. Хайде сега да си вървим.

Чуваш шума на изместени столове. Трябва да се измъкваш, преди да са те заварили. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 8 — мини на [234](#).

От 9 до 12 — прехвърли се на [178](#).

Грабителят пада мъртъв. Вдигаш раницата и се връщаш в лагера. Въпреки умората, дълго време не можеш да заспиш. Струва ти се, че зад всичко това стои Агамор.

Какво ли те чака утре?

Продължи на [253](#).

Трескаво пропълзяваш към меча, извърщаш се гърбом и започваш да триеш ремъците в острието. За щастие винаги си поддържал добре оръжието. След по-малко от минута ръцете ти са свободни. Мяташ раницата на гръб, грабваш меча и изтичваш навън от къщата.

— По-полека, приятелче! — раздава се глас от сенките. — Закъде бързаш така?

Пред тебе е похитителят. Какво ще предприемеш?

Ще го нападнеш с меча — прехвърли се на [142](#).

Ще опиташ да го плениш със самолазецо въже — мини на [268](#).

Предпазливо се промъкваш през буренясалата градина. Оглеждаш къщата от всички страни, но не откриваш никакви признаци за човешко присъствие. Вратите и прозорците са облепени с паяжини, в дебелия слой прах няма отпечатащи от стъпки. Явно нападателят не е тук. Навярно вече е изчезнал към центъра на града.

Искаш да продължиш проучването на другите две къщи, но приближаването на нощен патрул те кара да се откажеш от това решение. Разминаваш се с отряда на стражата и се прибираш в странноприемницата.

Продължи на **150**.

Едва успяваш да се проснеш до стената и да метнеш плаша върху себе си. Над тебе с рев и грохот прелита нечие огромно тяло. Вятърът отмята крайчеца на плаща и за миг зърваш широко ципесто крило. Сетне чудовището изхвърква навън и под каменния свод настава тишина.

Ако искаш да продължиш изследването на тунела, мини [159](#).

Ако предпочиташ да се измъкнеш оттук, прехвърли се на [120](#).

Това се казва истинско вълшебство! Още преди да си довършил мисълта си, вѐжето изскача от раницата и плъзва като змия по тялото на смаяния противник. Само след няколко секунди той е омотан от глава до пети и пада на земята.

Продължи на [413](#).

Прибираш се в дома на Сахим и почиваш до вечерта. Трябва да събереш сили за новото пътуване, което те чака утре.

Продължаваш на [311](#).

Посред нощ внезапно се събуждаш и откриваш, че някой се опитва да измъкне раницата изпод главата ти. Поразително нахалство! Скачаш и хващаш крадеца за ръката, но той се изтръгва и хуква като заек през трънливите храсталаци около бивака. Докато се разсъниш окончателно, той вече е изчезнал в мрака. Лягаш си и отново заспиваш. Премини на [253](#).

271

Прехвърли се на [286](#).

299

Оглушен от адския вой на вятъра, падаш на колене. Затрупват те купища пясък. Измъкваш се с отчаяни усилия и кашляйки се мъчиш да поемеш дъх, но наоколо сякаш няма въздух, а само прах. Не бива да губиш съзнание — това е сигурна гибел! Пясъкът отново те засипва — до кръста, до гърдите... Сам не знаеш как успяваш да се изтръгнеш от жестоката му хватка.

И изведнъж бурята стихва като по чудо. Безсилно се просваш по гръб и дълго почиваш след непосилната борба. Когато се опомняш, първата ти ясна мисъл е за раницата. За щастие тя все още е на раменете ти. Но под напора на стихията ремъкът се е откъснал и един от предметите е изчезнал — най-горният, тоест онзи, който е на последно място в списъка. Задраскай го и премини на [359](#).

Втурваш се напред, но фигурата на бягащия изчезва в мрака. Когато стигаш до мястото, където си го видял за последен път, от него няма и следа. Тук градът свършва и напред се простира само голо мочурливо поле. Дълго се взираш в сенките на бурени и храсти, ала нищо не помръдва из блатата.

Дали пък нападателят не се е укрил в някоя от последните къщи на града? Оглеждаш се. Наблизо има три къщи. Едната е ниска и схлупена, с глинени стени и покрив от каменни плочи. Другата е дървена, на два етажа, с дъсчени капаци на прозорците. Малко по-настрани се издига триетажна каменна сграда с широк параден вход, над които е изваян кораб с разперени платна. И трите къщи изглеждат отдавна изоставени.

Коя от тях ще провериш?

Дървената — мини на **266**.

Глинената — прехвърли се на **240**.

Каменната — продължи на **333**.

Ако не желаеш да провериш нито една от къщите, мини на **261**.



С яростен рев тролът замахва срещу теб. Отскачаш от удара на каменния юмрук и нападаш отдясно.

ТРОЛ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 11

Ако успееш да го победиш, премини на [251](#).

Бавно се спускаш по стръмните каменни стъпала и попадаш в дълъг подземен коридор. Наоколо цари мрак, само далеч напред едва мъждука бледа светлина. Предпазливо тръгваш натам, но изведнъж спираш. Някаква масивна фигура е заслонила светлината в дъното на тунела. До ушите ти долитат страховити звуци — фучене, плясък, злобно ръмжене. Що за чудовище се задава към теб? И какво ще предприемеш сега?

Ще се приготиш за бой — прехвърли се на [242](#).

Ще бягаш към изхода — мини на [219](#).

Ще използваш плащ-прикривало — продължи на [267](#).

След три часа път керванът най-сетне приближава Тихия оазис.
Премини на **162**.

Вадиш шишенцето от раницата и с всички сила го запокитваш напред. Стъклото се разбива в каменните гърди на трола и бистрата течност плъзва надолу на тънки струйки. Над нея се издига странен зеленикав дим. Тролът надава ужасен рев и се опитва да избърше скалната сълза с длани, но това само влошава положението. Гъста мрежа от тънки пукнатини пробягва по ръцете и гърдите му. За броени секунди каменният великан се разпада на ситни късчета.

Прехвърли се на [128](#).

Звънът на мечовете оглася мрачната зала. Агамор се бие отчаяно, защото разбира, че е дошъл краят на злодеянията му.

АГАМОР

СИЛА — 13, ЖИВОТ — 16

Ако спечелиш и в тази последна схватка, мини на [420](#).

Вратата под каменния барелеф е заключена. Явно ще трябва да прибегнеш към решителни мерки, за да проникнеш в къщата.

Ако искаш да използваш билка отвори-вратичка, мини на [263](#).

Ако опиташ да изкъртиш вратата, прехвърли се на [256](#).

А ако смяташ, че ще е най-добре да се прибереш в странноприемницата, продължи на [150](#).

Развиделява се. Трибуните са пусти и вратите към улиците зяят широко разтворени в очакване на първите зрители. Бързо се измъкваш навън и намиращ убежище сред храстите на градския парк. Около два часа прекарваш в това скривалище, докато улиците се оживяват. Накрая излизаш, смесваш се с тълпите минувачи и тръгваш към градския пазар, очаквайки всеки момент да те изобличат като чужденец. Но тревогата ти е напразна. Без затруднения купуваш от пазара кон за три жълтици и побързваш да напуснеш този негостоприемнен град.

Продължи на [330](#).

Решително развързваш трите възела на кърпичката. И изведнъж в тихата долина избухва оглушителният рев на ураган, налетял от ясното небе. Първият удар на стихията те захвърля като перце в подножието на скалната стена. Вмъкваш се в някаква тясна пукнатина и с всички сили се вкопчваш в камъка. Вятърът откъсва наметалото от гърба ти, мъчи се с невидими пръсти да те изчопли от скривалището и да те запокити към острите камъни из клисурата. Сам не знаеш как си устоял. За отчаяната борба свидетелстват окървавените ти пръсти. Когато най-сетне ураганът стихва и ти се изправяш на крака, пред очите ти се разкрива грозна картина. Долината е опустошена. Навсякъде се търкалят изкоренени дървета и купища срутени скали. А вражеската армия е изчезнала безследно. Само черният дворец се издига все тъй заплашително, незасегнат от гнева на стихията.

Тръгваш към него и преминаваш на [331](#).

— Това пък какво е? — пита изуменият офицер.

— Ще ти кажа аз какво е? — сърдито квака жабата. — Абе вие тука не сте ли чували за Хартата за правата на човека? Всеки има право да пътува свободно, където си иска, без да го разпитват за щяло и нещяло.

— Чакай, чакай! — прекъсва я офицерът. — Аз исках да знам...

— Всички искаме да знаем! — сопва се ядосаната жаба. — И аз искам да знам! Като честен данъкоплатец моят господар има право да научи с какво се занимава градска стража. Миналата седмица го обраха, а вие, вместо да ловите крадците, досаждате на почтените хора.

— Ама това не ни е работата. Ние...

— Знам аз каква ви е работата. Срамота! Ще се оплачем, тъй да знаете! И това ми било защитници на реда!

— Стига! — провиква се отчаяно водачът на стражата. — Нямам повече въпроси, само махнете това животно от главата ми!

Пускаш жабата на земята и тя изчезва в една пукнатина на крепостната стена.

Продължи на [229](#).

До залез-слънце се движиш без посока през необятното пясъчно море. Привечер спираш в подножието на една висока дюна и прекарваш нощта в неспокойна полудрямка, слушайки жалния вой на вятъра.

Утрото е по-мъдро от вечерта, казва една поговорка. И този път ти откриваш, че е вярно. В първите слънчеви лъчи забелязваш далече на хоризонта няколко летящи точици. Птици! Може би някъде там е Тихият оазис?

Качваш се на камилата и бързо потегляш напред. След по-малко от два часа попадаш на следи от керван, а скоро зърваш в далечината и блясъка на езеро.

Продължи на [162](#).

Отскачаш назад и изваждаш стъкленицата от раницата. Щом дръпваш запушалката, из въздуха се разлива облак синкав дим, сред който танцуват хиляди ярки искрици. Усук-баасът застива на място и се вторачва напред с широко разтворени очи. Навярно е видял нещо ужасно, защото изведнъж надава отчаян рев, захвърля оръжието и хуква да бяга през дюните.

Прехвърли се на [359](#).

Отскачаш от пламъците и с високо вдигнат меч нападаш отдясно.

ДРАКОН

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 12

Ако победиш в тази схватка, премини на [244](#).

Още докато изричаш отговора, разбираш, че си сгрешил.
Попадаш на **303**.

Малко неохотно отброяваш три жълтици и ги пускаш върху кадифената покривка. Без да ги прибира, ясновидецът навежда глава и започва да говори с глух, далечен глас:

— Странен човек си ти. Повечето хора търсят пари, любов, щастие... а ти търсиш враг. И то могъщ враг, погубил не един смел рицар. Е, добре, ще ти кажа къде да го намериш. Погледни картата. Виждаш ли края на Полумесечните планини? Да, точно там, недалеч от град Киман. Преди да стигне до града, керванджийският път минава в подножието на планините. И точно там е долината на твоя враг. Е, доволен ли си сега?

Във всеки случай нямаш повод за недоволство. Получил си отговор на най-важния въпрос.

Ако си готов да платиш още шест жълтици за онова, което не знаеш, че търсиш, мини на **250**.

Ако вече го знаеш или не искаш да даваш толкова пари, прехвърли се на **96**.



Разумно решение! По-добре да изгубиш един ден път, отколкото да се сблъскаш с главорезите на Железния крал. Потегляш назад и около пладне отново виждаш портите на Меанор.

Какво ще правиш сега?

Влизаш в града — прехвърли се на **319**.

Заобикаляш и се изкачваш към Белия проход — мини на **351**.



Вадиш шишенцето от раницата и с всички сила го запокитваш напред. Стъклото се разбива в каменните гърди трола и бистрата течност плъзва надолу на тънки струйки. Над нея се издига странен зеленикав дим. Тролът надава ужасен рев и се опитва да избърше скалната сълза с длани, ала това само влошава положението. Гъста мрежа от тънки пукнатини пробягва по ръцете и гърдите му. За броени секунди каменният великан се разпада на ситни късчета.

Мини на [251](#).

Изтичваш към уличката и в полумрака зърваш далече напред фигурата на бягащ човек.

Ако решиш да го подгониш, мини на [273](#).

Ако предпочиташ да се въздържиш от риска, продължи на [261](#).

Дълги часове яздиш през пустинята, без сам да знаеш накъде отиваш. Останал си без капка вода и жаждата те мъчи непоносимо. Но неочаквано от върха на една дюна забелязваш пред себе си шатра. Недоверчиво разтъркваш очи. Не, не е мираж. Истинска голяма бяла шатра е разпъната сред пясъците.

Ако решиш да потърсиш гостоприемството на нейните обитатели, прехвърли се на [23](#).

Ако предпочиташ да я заобиколиш отдалече, мини на [115](#).

Леко забавяш крачка, за да изостанеш. Маневрата ти е успешна. Сега всичко е лесно — вадиш меча от ножницата и замахваш с дръжката към тила на човека. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 8 — попадаш на **30**.

От 9 до 12 — мини на **142**.

Седиш до огъня и от време на време подхвърляш съчки в пламъците. Наоколо царува тишина, нарушавана само от монотонния шепот на листата и гръмкото хъркане на двамата ти спътници.

Ненадейно пращеше на строшена вейка те кара да трепнеш. Но не успяваш да се обърнеш. В гърба ти със страшна сила се забива хладното острие на кинжал и светлината на огъня помръква през погледа ти.

Уви, приключението завършва дотук заедно с живота ти.

Какво ще извадиш от раницата?

Самолазецо въже — 397.

Мъртва пепел — 384.

Гръцки огън — 378.

Дим на миражите — 369.

Бързоходни ботуши — 363.

Абаносово ковчеже — 316.

Кърпичка с три возела — 390.

Ако нямаш нито един от изброените предмети, ще трябва да изтеглиш меч и да преминеш на 278.

Водачът на стражата накланя глава на една страна и те оглежда подозрително.

— Добре де — казва той. — Като си местен жител, знаеш ли за утрешния празник на цветята?

Какво ще му отговориш?

— Разбира се, че знам — мини на [286](#).

— Утре няма никакъв празник — прехвърли се на [271](#).

— Утре има празник, но съвсем друг — попадаш на [229](#).

Ако си размислил относно лъжливата жаба и сега искаш да използваш нейните услуги, продължи на [282](#).

Дълго се изкачваш нагоре по стръмната винтова стълба. Стъпалата са напукани и изронени от времето. Зад дебелия стена е прохладно и когато най-сетне излизаш на обзорната площадка, жегата те връхлита с нова сила. Оглеждаш се. От всички страни те обграждат пясъците на пустинята. Само отпред гледката е различна — там се зеленееят палмите на Тихия оазис. Запомняш добре посоката, за да не се заблудиш и слизаш пак долу.

Ако крепостта повече не те интересува, мини на [186](#).

Ако искаш да слезеш в подземие, продължи на [275](#).

Решително развързваш и трите възела на кърпичката. В следващия миг страхотен порив на вятъра я изтръгва от ръката ти. Керванът потъва в пясъчен облак и ревът на бурята заглушава отчаяните крясъци на търговците.

Настанал е непрогледен мрак. Един рязък скок на подплашената камила те събаря от седлото. Полузашеметен правиш усилие да се надигнеш сред бесния пясъчен вихър. Посочи едно число от [таблицата](#) в кран на книгата.

От 1 до 8 — попадаш на [272](#).

От 9 до 12 — премини на [245](#).

С трескава бързина изваждаш манерката и я хвърляш право в зейналата огнена паст. Изненаданият дракон спира за момент и стиска челюсти, опитвайки се да сдъвче неочакваната плячка. Знаеш какво ще последва, затова отскачаш към стената и се просваш по очи върху пясъка на арената.

Раздава се страхотен взрив. Над гърба ти прелита вълна от нажежена пара. Обгорен си и губиш една точка живот. Когато събираш смелост да надигнеш очи, виждаш, че хитрината ти е успяла. Драконът се е пръснал от налягането на парата и сега разкъсаното му тяло се гърчи в последна агония.

Прехвърли се на [244](#).



Любопитството те кара да пренебрегнеш риска и да продължиш с непознатия по тъмните улички. Ала скоро разбираш, че е било грешка да му се довериш. Изотзад върху тила ти се стоварва жесток удар и пред очите ти причернява.

Свестяваш се бавно. Първото, което усещаш, е болката в главата и хладината на каменния под, върху който лежиш. Опитваш да се раздвижиш, но ръцете ти са здраво стегнати зад гърба с кожени ремъци.

Предпазливо откряваш клепачи. Намираш се в прашна изоставена стая, осветена от жълтеникавото пламъче на свещ. Наблизо са захвърлени мечът и раницата ти. Край масата, на която е свещта, седят двама души. Единият обръща глава към теб и ти бързо затваряш очи.

— Свестил ли се е? — пита дрезгав гърлен глас.

— Не, още лежи като труп. Няма да се събуди скоро след твоя удар.

— Добре тогава. Аз отивам да съобщя за успеха. Голям късмет извадихме, мой човек. Нямаш представа колко щедър може да бъде Агамор, когато е доволен.

Чуваш шум от изместени столове. Тежки стъпки, скърцане на несмазани панти. Хлопване на врата. Отваряш очи. Стаята е празна, двамата похитители са излезели. Сега е моментът да направиш нещо. Но какво?

Ще опиташ да срежеш ремъците с меча — мини на [265](#).

Ще извадиш нещо от раницата — прехвърли се на [184](#).

Без да чакат заповед, главорезите на Железния крал се нахвърлят върху тебе от всички страни. Биеш се с енергията на отчаянието, ала нападателите са стотици и нищо не може да те спаси. След кървава и жестока схватка падаш, пронизан от мечове и копия. Това е краят на приключението ти и мисията ще остане неизпълнена.

Промъкваш се след грабителя, като се прикриваш зад сухите трънаци из пущинака. След няколко минути разбираш, че човекът се насочва към някаква полуразрушена гробница, в която потрепва червеникава светлинка. Когато той влиза вътре, ти предпазливо пристъпваш към входа и надникваш.

Край малък огън седят трима души. Единият от тях тържествено потупва раницата.

— Готово! — гордо съобщава той. — Всичко мина като по масло. Агамор ще бъде доволен.

— Не бързай толкова — прекъсва го един от съучастниците му. — Тепърва предстои най-важното. Трябва да му попречим да стигне до оазиса.

Разговорът започва да става интересен. Толкова интересен, че се подпираш на каменната стена, за да слушаш по-отблизо. И това е грешката ти. Под натиска един разхлабен камък се изкъртва от зида. Губиш равновесие и падаш напред, но веднага скачаш на крака.

Без да се колебаят нито секунда, тримата разбойници вадят мечовете си и връхлитат срещу теб.

ПЪРВИ РАЗБОЙНИК

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 9

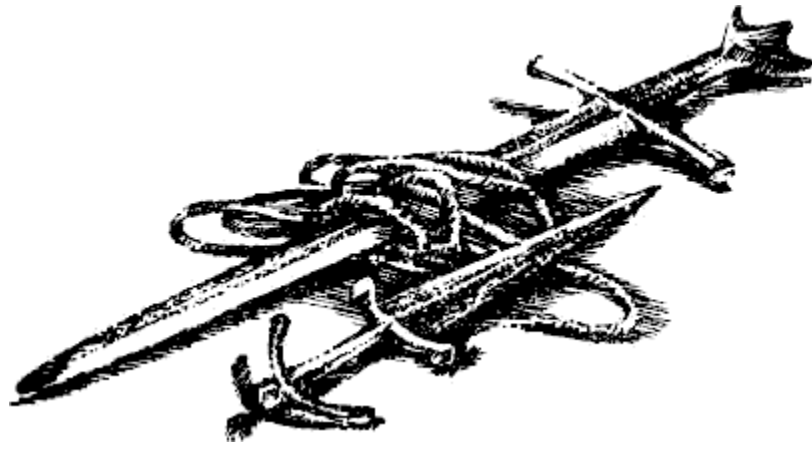
ВТОРИ РАЗБОЙНИК

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 10

ТРЕТИ РАЗБОЙНИК

СИЛА — 6, ЖИВОТ — 12

В тази схватка и тримата ще ти нанасят удари по ред, преди да отвърнеш с един удар. Ако успееш да повалиш двама от разбойниците, премини на [239](#).



Запалваш огън на завет между скалите и прекарваш една
мъчителна студена нощ.

Продължи на **416**.

Мигновено войниците те заобикалят от всички страни с насочени мечове, арбалети и копия. По мрачните им лица разбираш, че не биха се поколебали да те понижат при първото подозрително движение.

— Така си и мислех! — възкликва офицерът. — Чужденец! Слизай от коня!

Подчиняваш се и въпреки протестите ти, след минута си здраво омотан с въжета. Няколко чифта яки ръце те хвърлят в една раздрънкана каруца.

— Какво става в този проклет град? — крещиш ти, докато каруцата потегля по улицата.

— Утре започват Игрите — добродушно пояснява кочияшът. — Всеки чужденец, заловен в Меанор, е длъжен да вземе участие в гладиаторските боеве на Арената.

— Нямаме право! — възкликваш ти.

Кочияшът се размива гръмогласно.

— Нямаме право ли? Човече, та това е обичай от векове. Всички го знаят. Затуй напоследък става все по-трудно да осигурим участници. Наближи ли празникът, чужденците обикалят града отдалече.

След няколко минути каруцата спира пред Арената. Двама въоръжени пазачи те свалят на земята и освобождават краката ти. Повеждат те по стъпалата към трибуните, оттам влизате в дълъг коридор с множество железни врати от едната страна.

Последната врата е отворена. Пазачите те въвеждат в полумрачна килия, смъкват въжетата и се отдръпват назад. Единият хвърля раницата ти на пода, сетне вратата се захлопва с тежък метален звън. Оставаш сам.

Все още не можеш да повярваш, че те е сполетяла такава беда. За щастие не са ти отнели раницата. Оглеждаш се. Килията е тясна и в нея има само грубо скован нар и делва за вода. Вратите са две. Вече познаваш тази, през която са те довели, затова оглеждаш другата — дебела стоманена решетка със солидна ключалка и яки панти. Зад нея

започва мрачен тунел с лек наклон надолу, откъдето долита неясна дневна светлина.

Следобедът отминава бавно. Най-сетне се спуска вечерта. Ще се опиташ ли да избягаш?

Да — мини на **252**.

Не — прехвърли се на **341**.

Вечерният Аквадил се оказва не толкова интересно място за разходки. Тъй като шумните пристанищни кръчми не те привличат, тръгваш към жилищните квартали. Но улиците пред теб са пусти. Изглежда, че хората тук са свикнали да се прибират рано по домовете си.

Вече се каниш да тръгнеш обратно към пристанището, когато от една мрачна пресечка някой хвърля кинжал към гърдите ти. В последния момент успяваш да се наведеш и острието само леко одрасква рамото ти. Отбележи в [дневника](#) загубата на една точка живот.

Ще оставиш ли нападението безнаказано?

Ако решиш да изтичаш към пресечката, продължи на [290](#).

Ако не искаш да рискуваш, мини на [261](#).

След един час пътуване през пясъците вече не знаеш дали правилно си избрал посоката. Остава да се надяваш на шанса. Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на [254](#).

От 7 до 12 — продължи на [283](#).

Драконът като че е замаян от тежките удари на трола, но въпреки това надава рев и от гърлото му излиза дълъг червен пламък. Как ще се биеш с него?

С меча — премини на **160**.

Ако имаш бездънна манерка и се надяваш с нея да изгасиш пламъка, прехвърли се на **18**.



Оставаш камилата край полуразрушената стена и през една пукнатина влизаш в двора на крепостта. От вътрешните сгради са останали само основите, едва различни под купища пясък. Единствено високата кула все още не се е поддала на разрухата. Влизаш през тъмния отвор в нейната основа и когато очите ти привикват към сумрака, различаваш две стръмни стълбища. Едното води към върха на кулата, другото слиза някъде дълбоко под земята. Накъде ще се отправиш?

Към върха на кулата — мини на [296](#).

Към подземиеето — прехвърли се на [275](#).

А ако изобщо не желаш да изследваш кулата, можеш да напуснеш крепостта и да продължиш на [186](#).

Изтегляш меча от ножницата и бавно тръгваш срещу каменния великан. Тълпата на трибуните е затаила дъх. Тролът надава оглушителен рев и размахва тежки гранитни юмруци. Как ще се биеш с него?

С меча — прехвърли се на [274](#).

Ако имаш в раницата си скална сълза и се надяваш чрез нея да унищожис опасния противник, продължи на [289](#).

С няколко скока догонваш грабителя. Усещайки преследването, той се обръща и замахва към гърдите ти с грамаден крив кинжал. Отбягваш удара и изтегляш меча от ножницата.

КРАДЕЦ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 9

Ако успееш да го победиш, премини на [264](#).

Изваждаш чудодейната билка от раницата. Сега остава да решиш
коя врата искаш да отвориш.

Желязната врата към коридора — мини на [262](#).

Решетката към тунела — продължаваш на [7](#).

На следващия ден ставаш рано и се отправяш към многолюдното керванско сбирище край езерото, за да намериш керван, с който да продължиш пътуването. Според Сахим това няма да е трудно, през оазиса непрекъснато минават кервани за всички околни градове. Но дали си наясно накъде искаш да тръгнеш?

Към Мардуз — прехвърли се на [238](#).

Към Киман — мини на [222](#).

Към Меанор — продължа на [406](#).

Прехвърли се на [123](#).

Отправляш се към покрайнините на Мардуз, където се намира керванското сборище. Нощта вече наближава и по речния бряг припламват първите огънове на пътуващите търговци. След кратко обикаляне и разпитване откриваш водача на керван, който на следващата сутрин ще потегли към Тихия оазис.

Щом чува молбата ти да се включиш в кервана, той те оглежда изпитателно и присвива очи.

— Не ми приличаш на пустинен пътешественик. Имаш ли камила? Не? Така си и знаех. Е, добре, ще ти осигурим камила, но ще трябва да платиш три жълтици.

Плащаш, без да се пазариш, и използваш времето преди окончателното смрачаване за кратко обучение по езда. За керванджиите това е извънредно забавно. Цяла тълпа зяпачи се струпва около камилата и всички настояват да ти дадат съвет, от което окончателно се объркваш. Макар че са ти дали най-послушното животно, в края на тренировката се чувстваш изтощен до смърт.

Призори с много шум и крясъци керванът потегля. Постепенно зеленината около пътя се губи, а скоро и самият път изчезва в безкрайното море от заоблени пясъчни дюни. Наоколо се разстила пустинята, сред която опитният водач открива пътя по някакви само нему известни ориентири. Горещият ден се влачи непоносимо бавно, а наоколо нищо не се променя, сякаш керванът стои на едно място.

Пътувате от около три часа, когато над кервана се разнасят виковете на ужас. Камилите се втурват напред в подскачащ бяг.

— Усук-баасите! Усук-баасите идат! — крещи близо до тебе един търговец с преbledняло лице.

Озърташ се. След кервана препуска огромен въоръжен отряд. Камилите се носят към вас с невероятна бързина, вятърът развява белите бурнуси на ездачите и слънчевите лъчи блестят по остриетата на кривите им ятагани.

Усук-баасите! Значи това са свирепите пустинни разбойници, за които си слушал толкова страшни легенди! И ако не се случи някакво

чудо, те ще догонят кервана след броени минути! Ако решиш да опиташ свое собствено чудо, избери какво ще извадиш от раницата.

Бездънна манерка — премини на **407**.

Кърпичка с три възела — прехвърли се на **336**.

Ако не използваш нито едното, нито другото, мини на **414**.

Плащаш входната такса на една прегърбена старица и се изкачваш по тясна стълбичка на горния етаж, където попадаш в странна мрачна стая. Стените са закрити със завеси от черно кадифе. Черен е дори килимът на пода. Пламъчетата на свещите в ъглите на стаята едва разсейват сенките. Зад маса с покривка от черно кадифе е седнал ясновидецът — мършав мъж на средна възраст с дълга прошарена коса, облечен — разбира се! — в черно.

— Добър ден на теб, който желаш да узнаеш истината — изрича той с дрезгав глас. — Тук ще получиш отговор на въпросите си. Разбира се, срещу съответно заплащане.

— Аз вече платих на входа — казваш ти.

— О, не — възкликва ясновидецът. — Това е било само таксата за влизане. Цената на моите услуги е доста по-висока. За онова, което търсиш, ще трябва да платиш три жълтици. За онова, което не знаеш, че търсиш — цели шест.

Неволно се хващаш за кесията. В тая къща жълтиците хвърчат като подплашени пилци. Току-виж ти поискали и такса за въздуха, който дишаш!

Ако решиш да прежалиш вече платената жълтица и да си тръгнеш прехвърли се на **96**.

Ако все пак си съгласен да платиш, избери кое искаш да чуеш по-напред.

Онова, което търсиш — попадаш на **287**.

Онова, което не знаеш, че търсиш — мини на **250**.



Изненаданите разбойници отскачат от копитата на коня.
Препускаш напред и скоро си въвн от опасност.
Премини на [187](#).

Без да се колебаеш нито секунда, ти изваждаш ковчежето, вдигаш капака и насочваш отвора към Агамор. За момент стъписаният вълшебник застива на място. Сетне от устата му излита ужасен рев и той полита напред. Тялото му стремително се смалява — като кукла, като мишка, като мушица... Ковчежето го поглъща и черният капак се захлопва над злюбения магьосник, който желаше да всели злото в душите на хората.

Прехвърли се на [420](#).

Въздишка на изумление се разнася над тълпата по трибуните, когато се отправяш към най-опасния противник. Драконът те оглежда с малките си злобни очички и изведнъж от устата му излита дълга струя червени пламъци.

Ако решиш да се биеш срещу него с меча, продължи на **285**.

Ако имаш в раницата си бездънна манерка и искаш да провериш дали тя няма да изгаси огнената паст на чудовището, мини на **298**.



Надяваш ръкавиците и докосваш стената с длани. Усещането е удивително. Когато притискаш с цяла длан, ръцете ти залепват за камъка, но лек натиск с пръстите е достатъчен, за да ги отделиш. Няколко опита ти доказват, че ръкавиците ще издържат цялата ти тежест. Събираш смелост и започваш изкачването нагоре. След минута вече си до прозореца и предпазливо надникваш в стаята. Вътре има само гола дъбова маса, край която седят двама души. По силуета разпознаваш нападателя от уличката. Сега той е навел виновно глава, докато човекът срещу него гневно размахва ръце.

— Нали ти казах, глупако, никакви прибързани акции! — долита през стъклото приглушен глас.

— Ама аз мислех... — опитва се да възрази нападателят.

— Ще се научиш да не мислиш! Няма защо да ги подплашваме преждевременно. Всичко е уредено с пиратите. Те ще атакуват кораба, когато тръгне да заобикаля острова отдясно. Нали запомни, отдясно! Всички кораби заобикалят оттам. Хайде сега да си вървим.

Двамата стават. Онзи, който е говорил за нападението се навежда напред и духва свещта. Докато заговорниците излизат от стаята, ти бързо се спускаш надолу. Прибираш се в странноприемницата и продължаваш на **150**.

Градската порта е широко разтворена, но докато преминаваш през нея, с учудване забелязваш колко усилена стража я охранява. От вътрешната страна са застанали най-малко тридесет бойци в пълно бойно снаряжение. И докато се питаш каква ли е причината за това, две копия се кръстосват пред теб. Откъм караулното помещение с бавни крачки се приближава водачът на стражата — стар офицер с огромни прошарени мустаци.

— Не се тревожи, това е само обикновена проверка — казва той. — Длъжни сме да знаем кой си и от къде идваш. Чужденец ли си или местен жител?

Какво ще му отговориш?

Чужденец — мини на [303](#).

Местен жител — прехвърли се на [295](#).

Ако искаш да потърсиш помощ от лъжливата жаба (ако я имаш), продължи на [282](#).

Облачето отровен прах обвива главата на усук-бааса. Злобната му усмивка мигновено се превръща в гримаса на ужас. Със задавена кашлица той вдига ръка към гърлото си, прави крачка напред и рухва безжизнен на пясъка.

Продължи на [359](#).

321

Прехвърли се на [123](#).

355

Качваш се на камилата и потегляш на юг. След около половин час пред теб се появяват развалините на древна крепост. Стените от червен пясъчник са полуразрушени, но централната кула все още се извисява горделиво над пустинята.

Премини на [307](#).

Светкавично се провираш под ръката на трола и огромният каменен юмрук се забива в пясъка на арената. Бавната реакция на великана ти вдъхва надежда за победа.

ТРОЛ

СИЛА — 7, ЖИВОТ — 9

Ако успееш да се справиш и с този противник, мини на [128](#).

Как ще плениш подозрителния си спътник?

Ще го зашеметиш с дръжката на меча — продължи на [292](#).

Ще използваш самолазецо въже — мини на [268](#).



С трепереци ръце изваждаш змийския камък от раницата и го притискаш към гърдите си. Болката веднага изчезва и дишането постепенно се възстановява.

Лицето на магьосника се изкривява от злоба разочарование, когато разбира, че не е успял да те погуби. Изпълнен с нова сила, ти вадиш меча и пристъпваш напред.

Мини на **400**.

Внезапно се събуждаш с чувството, че нещо не е наред. В първия миг съненото ти съзнание напразно се мъчи да разбере от къде идва тревогата. Като че нещо липсва, нещо е изчезнало... Какво?

Раницата! Изчезнала е раницата с всичките ти вълшебни предмети! Скачаш на крака, грабваш меча и се оглеждаш. За щастие луната още не е залязла. В синкавите й лъчи забелязваш сред трънливия пущинак прегърбен силует, който тичешком се отдалечава от лагера. В ръцете му се полюшва някакъв заоблен товар. Това не може да бъде нищо друго, освен откраднатата раница. Бързо решавай какво ще предприемеш.

Нападаш грабителя — мини на **309**.

Ще го проследиш — продължи на **301**.

Замаян от гъстите облаци лютив пушек, падаш на земя сред пламтящата гора. Последното, което чуваш, са злобни крясъци на войниците. Загиваш тук и задачата ти ще остава неизпълнена.

Два дни керванът пътува през пустинята. Наплашени от разкази за нападенията на усук-баасите, търговците непрестанно се озъртат, но за щастие нито веднъж не забелязват над дюните да се развява бял бурнус или да проблясва ятаган. Само тъмният силует на Полумесечните планини се издига все по-отчетливо на хоризонта. Следобед на втория ден достигате подножието им. Тук има малко селце, чийто жители се прехранват главно от обслужване на керваните. Срещу една жълтица човек може да замени камилата за кон, да получи подслон и храна в някои от бедните къщурки.

След дълго подбиране се снабдяваш с пъргав и добре отпочинал жребец (не забравяй да отбележиш разхода в [дневника](#)), но докато керванът се настанява за почивка, ти решаващ да не губиш време и да потеглиш по стръмния планински път към Белия проход.

— Малко късичко тръгваш — казва ти на сбогуване водачът. — Нощта ще те завари в планината. Приеми един съвет от мене — не бързай прекалено, за да не се наложи да пренощуваш на превала. Там става много студено... а може да срещнеш и други опасности.

Няколко часа по-късно разбираш, че дори и да си искал, не би могъл да стигнеш до превала преди смрачаване. Нощта те принуждава да спреш, преди да си достигнал планинския хребет. Около пътя се простират гъсти гори и не е трудно да намериш място за нощувка. Запалваш огън и прекарваш дългите студени часове в неспокойна дрямка, като от време на време се събуждаш, за да подхвърлиш нови съчки.

На разсъмване продължаваш нагоре. Помниш загадъчния съвет на водача и докато минаващ през Белия проход, тревожно оглеждаш околните скали. Но всичко е тихо и спокойно. Оттук нататък пътят е само надолу. Пред теб се разкриват широките плодородни равнини около Меанор.

Наближава пладне, когато най-сетне пътят достига подножието на планините. Отпред, на по-малко от километър, се издигат крепостните стени на Меанор. Тук пътят се разклонява. Разбира се,

няма да поемеш надясно — това означава да се върнеш към Старата гора, преди да си изпълнил мисията. Остават ти две възможности.

Ако желаеш да влезеш в Меанор, прехвърли се на **319**.

Ако потеглиш по пътя наляво към Тулимад, мини на **246**.

Предпазливо развързваш един възел от кърпичката. Не се случва нищо особено. Само из залата полъхва лек ветрец, който скоро затихва. Със зловещ смях магьосникът размахва меча си и връхлита към теб.

Продължи на [278](#).

Вече приближаваш градската порта, отвъд която започва пътят към Тулимад. Но неочаквано погледът ти е привлечен от голям надпис над входа на спретната двуетажна къщичка:

ПОСЕТЕТЕ ЯСНОВИДЕЦА!

ПРЕДСКАЗВА ВСИЧКО!

НЕ САМО ОНОВА, КОЕТО ТЪРСИТЕ, НО И

ТОВА, КОЕТО НЕ ЗНАЕТЕ, ЧЕ ТЪРСИТЕ!

ВХОД САМО ЕДНА ЖЪЛТИЦА!

Задържаш за момент коня и любопитно препрочиташ надписа.

Звучи твърде привлекателно:

Ако искаш да посетиш ясновидеца, премини на [314](#).

Ако не желаеш да ползваш услугите му, мини на [96](#).



Дворецът е безмълвен. Нито звук не издава присъствието на хора в него. А и няма откъде да долети този звук. В черните мраморни стени има само един-единствен прозорец, нейде на височината на третия етаж.

Широката каменна врата е плътно затворена. Върху нея забеляваш три кръгли бутона с цифрите 1, 2 и 3. Очевидно отварянето става чрез натискането им в определен порядък. Мислено изброяваш шестте възможни комбинации: 123, 132, 213, 231, 312, 321. За да влезеш в двореца, ще трябва да избереш една от тях и да преминеш на епизода с този номер.

Ако се колебаеш и не ти се иска да пробваш наслука, остават ти две възможности. Можеш да опиташ да проникнеш в двореца с помощта на билка отвори-вратичка — за да го сториш, прехвърли се на епизод [342](#).

Другата възможност е да се изкачиш към прозореца с помощта на лепнеци ръкавици или самолазецо въже. Ако избереш този вариант, продължи на [395](#).

Обзема те внезапно съмнение. Бързо изваждаш от раницата камъка на истината и го повдигаш пред очите си. За миг виждаш как образите на нападателите трепват и се разтварят в горещия пустинен въздух. Сетне камъкът с остър пукот се разпада на ситни късчета, но ти вече разбираш всичко. Магия! Някой създава тази илюзия, за да ви подмами в обратната посока.

Мини на [368](#).

Предпазливо се промъкваш из сенките на буренясалата градина. Къщата изглежда изоставена, но когато минаваш отзад, забелязваш, че в един от прозорците на третия етаж потрепва жълтеникаво пламъче на свещ. Какво ще предприемеш сега?

Ще се изкатериш до прозореца с лепнещи ръкавици — мини на **318**.

Ще се опиташ да влезеш през вратата — прехвърли се на **279**.

Ако решиш, че ще е най-добре да не рискуваш повече и да се прибереш в странноприемницата, продължи на **150**.

Вратата се отваря с лекота още при първото докосване. Пристъпваш напред и попадаш в тясна стаичка, изсечена в скалата. Върху нисък каменен подиум лежи грижливо сгъната златна ризница. Докато се взираш в нейните блестящи брънки, в паметта ти изплуват древните легенди. Тази ризница е благословена от бога на доблестта Амулабес. Когато я облечеш, ударите на врага губят част от своята сила. И тъй като смяташ да я носиш през цялото време, отбележи в [дневника](#), че отсега нататък при успешен удар на врага животът ти ще намалява само с по една точка.

Прибираш безценната находка и по същия път се връщаш на превала.

Продължи на [302](#).

След един час път през пустинята забелязваш отдалечено развалините на древна крепост. Стените от червен пясъчник са полуразрушени, но централната кула все още се извисява горделиво над жълтите дюни. Може би отвисоко ще успееш да се ориентираш по-добре.

Ако решиш да се изкачиш на кулата, продължи на **307**.

Ако не желаеш да се отклоняваш от пътя си и продължаваш в същата посока, прехвърли се на **186**.

Бързо изваждаш кърпичката и за момент се замисляш. Колко
възела ще развържеш?

Един — прехвърли се на **380**.

Два — мини на **349**.

Три — попадаш на **297**.

Бавно и предпазливо се изкачваш по стръмния сипей. От време на време някой камък се търкулва под краката ти и едва успяваш да запазиш равновесие. С цената на няколко синини по глезените найсетне се добираш до върха на сипея. Над тебе е надвиснала отвесна скална стена. Високо горе в нея зее загадъчният отвор, от който продължава да се излъчва синкава светлина. Но да стигнеш дотам, изглежда почти невъзможно.

Ако имаш лепнещи ръкавици и искаш да се изкатериш до отвора с тяхна помощ, продължи на [385](#).

Ако рискуваш да се катериш с голи ръце, прехвърли се на [399](#).

Разбира се, можеш изобщо да се откажеш от опасното начинание и да се върнеш на превала. В такъв случаи мини на [302](#).



Въпреки тъмнината непознатият уверено те води все по-напред из калните криволичещи улички. Изглежда, че приближавате покрайнините на града.

— Скоро ли ще стигнем? — нетърпеливо питаш ти.

— Скоро, скоро — потвърждава онзи с приглушен глас, в който сякаш долавяш насмешка.

Цялата работа ти се нрави все по-малко. Питаш се дали е било разумно да тръгваш неизвестно накъде с този съмнителен тип. Ами ако се окаже агент на Агамор? Какво ще решиш сега?

Ще продължиш с непознатия — прехвърли се на [299](#).

Ще откажеш да продължиш — мини на [412](#).

Ще се опиташ да го плениш — попадаш на [324](#).

Изваждаш кесийката, развързваш я и с всички сили хвърляш отровния прах към лицето на разбойника.

Посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 5 — мини на **76**.

От 6 до 12 — попадаш на **320**.

След кратко колебание развързваш два възела. През отворения прозорец със страховито фучене нахлува мощен вятър. Поривите му разлюляват стъклената плетеница, няколко тръби падат и звънко се строшават на пода. Бурята става все по-силна, ала неочаквано Агамор вдига ръце и с повелителен глас изрича някакво заклинание. В залата настава гробовна тишина. Бурята е престанала също тъй внезапно, както започна преди малко.

Мини на [400](#).

Философски решаваш, че трябва да се примириш с неизбежното. Така или иначе, утре те чака тежък ден, значи най-добре ще е да отпочинеш, както се полага. И без повече разсъждения се просваш на нара, като подлагаш раницата под главата си.

На разсъмване се събуждаш бодър и отпочинал. Ако имаш нужда, можеш да си възстановиш 3 жизнени точки.

Метален звън те кара да надигнеш глава. Един надзирател е отключил решетката към тунела и нетърпеливо ти маха с ръка.

— Хей, ставай! Не си губи времето в сън, и без това ти остават броени минути живот.

След тези думи той се отдръпва и изчезва през една малка вратичка в стената на тунела.



Ставаш, препасваш меча, взимаш раницата и минаваш отвъд решетката. Мимоходом натискаш вратичката, през която е изчезнал пазача, но тя е заключена. Не ти остава нищо друго, освен да тръгнеш към края на тунела. Излизаш навън и спиращ за момент, заслепен от ярката слънчева светлина. Посреща те рев на многохилядна тълпа. Оглеждаш се през премрежени клепки и виждаш, че се намиращ на широка кръгла арена, посипана с дебел слой пясък. Обкръжават я

високи гладки стени, в които зият отворите на още няколко тунела. Над тях са препълнените зрителски трибуни.

Централната трибуна е украсена с килими и гоблени. На нея се изправя един застаряващ мъж, облечен в разкошни дрехи от кадифе, коприна и сърма.

— Привет, чужденце! — високо изрича той. — Пригответи се да избереш съдбата си.

Пристъпваш към трибуната. Човекът горе се навежда и хвърля пред тебе черна кожена торбичка.

— В тази торбичка има пет костени плочки — продължава той. — На четири от тях са изписани имената на противниците, с които ще можеш да се сражаваш. Петата е празна. Ако изтеглиш нея, ще трябва да се биеш и с четиримата. Хайде, направи своя избор.

Вдигаш торбичката и колебливо пъхаш ръка в нея. Опипваш костените плочки, ала не усещаш никаква разлика. Да става каквото ще! Решително хващаш една от тях, изваждаш и я поглеждаш.

Плочката е чиста!

— Съдбата реши! — раздава се над тебе гласът на богато облечения старец. — Пуснете противниците!

Ядно захвърляш проклетата плочка и обръщаш гръб на трибуната. От тунелите бавно излизат четиримата ти противници.

Най-отпред със скърцане крачи трол — каменен великан висок три човешки ръста. След него трмаво върви грамаден люспест дракон, от чиято полуотворена паст излитат дим и пламъци. Третият противник е дълга отровна змия. И на последно място се появява странно същество с тяло на петел, змийска опашка и криле на прилеп. Това е легендарният василиск, който може да вкаменява с поглед!

Дъхът ти спира пред тази страховита четворка. Боят наистина ще бъде на живот и смърт. Не забравяй, че ако имаш бързоходни ботуши, с тяхна помощ ще можеш да нанасяш по два удара за всеки удар на врага. А сега избери срещу кого ще се биеш най-напред.

Срещу трола — прехвърли се на **308**.

Срещу змията — мини на **260**.

Срещу дракона — попадаш на **317**.

Срещу василиска — продължи на **92**.

Ако искаш да използваш дим на миражите, мини на **372**.

Докосваш вратата с билката и веднага се раздава тихо щракане. Бутоните започват да хлътват един след друг. Среден, десен, ляв — 2, 3, 1. Значи това е комбинацията! За по-сигурно натискаш бутоните още веднъж в същия ред и преминаваш на [231](#).

Спираш коня и с меч в ръка се обръщаш назад. След миг четиримата преследвачи изскачат иззад завоя. Изглежда, че заплашителното посрещане никак не им харесва, защото отклоняват конете си настрани и заобикалят през гората. Едва когато са на безопасно разстояние от тебе, те отново излизат на пътя и бързо се отдалечават. Скоро зелената сянка на дърветата ги поглъща.

Победоносно ги изпращаш с поглед, прибираш меча и се приготвяш да продължиш пътя си. Но накъде всъщност?

Напред след четиримата — прехвърли се на **168**.

Назад през селото — мини на **417**.

Тълпата по трибуните надава възторжен рев, когато те вижда да тръгваш срещу трола. Схватката ще започне след миг. Как ще се биеш?

С меча — прехвърли се на [323](#).

Със скална сълза ще опиташ да унищожиш каменния великан — мини на [277](#).

Сърдечно се сбогуваш със своите спасители и потегляш обратно през пустинята. След около час от върха на една дюна забелязваш в далечината блясък на вода.

Премини на [162](#).

Изваждаш шишенцето и плисваш бистрата течност върху стената. Струйките плъзват надолу и навсякъде, където докосват камъка, над тях се надига странен зеленикав дим. По стената пробягва гъста мрежа от тънки пукнатини. С един ритник събаряш каменните парчета навън и пред тебе зейва широк отвор с неправилни очертания. На два метра под тебе е пясъчната арена.

Скачаш долу, оглеждаш се и разбираш, че ще бъде трудно да се измъкнеш оттук. Всички изходи са преградени с решетки, а стените са високи и гладки. Можеш да се изкатериш до трибуните само с помощта на самолазецо въже или лепнещи ръкавици.

Ако това е решението ти, прехвърли се на **280**.

Ако нямаш нито едното, нито другото, мини на **255**.

Залитайки от умора, оглеждаш още веднъж окървавения пясък, по който са пръснати труповете на чудовищата. След това се обръщаш към централната трибуна и гордо вдигаш меча. Възторжените крясъци на публиката разтърсват цялата Арена. За пръв път са свидетели на подобен подвиг — сам боец да победи дракон, трол, василиск и змия. Когато възгласите затихват, богато облеченият старец се изправя и изрича с висок глас:

— Чужденецо, ти заслужи свободата. Можеш да си вървиш!

Решетката към един от тунелите се отваря. Тръгваш натам и се озоваваш на улицата, където двама пазачи вече са довели коня ти. Чудесно! Нямах никакво желание да се задържаш в този негостоприемен град. Качваш се на седлото и преминаваш на **330**.

Два дни пътуваш през пустинята и през цялото време си нащрек. Дебнат те безброй опасности — скорпиони, пясъчни бури, нападения на свирепите усук-бааси... и не на последно място — жаждата. Водата в кожения мех застрашително намалява. Около пладне на втория ден вече са ти останали само няколко глътки и ти с тревога се питаш кога най-сетне ще стигнеш до Тихия оазис. Би трябвало вече да си нейде в околностите му... ако не си се заблудил. Но ето че в далечината забелязваш нещо, което те обнадеждава. Пред тебе се появяват развалините на древна крепост. Стените от червен пясъчник са полуразрушени, но централната кула все още ся извисява горделиво над пустинята. Може би отвисоко ще успееш да се ориентираш по-добре.

Ако решиш да се изкачиш на кулата, премини на [307](#).

Ако предпочиташ да продължиш напред, без да спиращ при крепостта, прехвърли се на [291](#).

Колебаеш се само секунда, сетне решително развързваш два възела на кърпичката. В следващия миг мощен порив на вятъра я изтръгва от ръката ти. От гребените на околните дюни се надигат облаци пясък и прах. Виковете на търговците и уплашеният рев на камилите потъват във воя на бурята.

Настанал е зловещ сумрак. За да не се задушиш, превързваш устата си с парче плат, но дори и така едва можеш да дишаш. С някакъв безпогрешен животински усет камилата те носи след кервана, макар че останалите пътници се виждат само като неясни черни петна сред вихрушката.

Не знаеш колко време е продължило изпитанието. Пясъчната буря стихва изведнъж. От нападателите няма и следа, тъй че можете спокойно да продължите пътя си.

Мини на [276](#).



Още щом отворяш капака на раницата, въжето изскача отвътре и като живо полита към противника. С вик на ужас усук-баасът се опитва да избяга, ала вече е късно. Само след няколко секунди той се търкулва на пясъка, омотан от глезените до шията. Оставяш го да лежи и се отдалечаваш, за да потърсиш кервана.

Прехвърли се на [359](#).

Стръмният път лъкатуши все по-нагоре сред мрачни борови гори. Високо горе се издигат непристъпни сиви зъбери и имаш чувството, че никога няма да стигнеш до тях. И все пак час подир час продължаваш да се изкачваш към далечното било. Постепенно горите оредяват, отстъпвайки място на неплоден пейзаж от остри върхове, сипеи и дълбоки пропасти. Става все по-студено. Слънцето клони към хоризонта и ти от време на време пришпорваш коня, за да не замръкнеш на този пуст склон.

Но колкото и да бързаш, вечерта те застига на планинския хребет. В последните лъчи на гаснещия ден забелязваш между скалите следи от бивак. Явно тук неотдавна е нощувал голям керван. Край изгасналите въглени от лагерния огън намиращ купчина съчки. Чудесно! Поне ще можеш да се стоплиш малко в студената нощ.

Готвиш се да запалиш огъня, когато нещо странно привлича погледа ти. Наблизо се издига стръмен сипей, над който надвисва отвесна каменна стена. И там високо горе, от някакъв отвор в скалата се излъчва странно синкаво сияние.

Ако искаш да отидеш натам, прехвърли се на [337](#).

Ако предпочиташ да останеш на място, мини на [302](#).

От мрака върху теб се изсипва градушка от камъни и ти политаш в пропастта с раздробени кости. Приключението завършва дотук и мисията ти ще остане неизпълнена.

Изваждаш магическата кърпичка и за момент се замисляш.
Колко взела ще развържеш?

Един — прехвърли се на **152**.

Два — мини на **236**.

Три — продължи на **281**.

Изад високите дюни със страховити крясъци изскача нова вълна от нападатели. За миг се озърташ назад и виждаш как образите на усук-баасите потрепват и се разтварят в горещия въздух. Магия! Някой е създал тази илюзия, за да подмами кервана към истинската засада.

Нямаш време да мислиш повече за това, защото се озоваваш в самия център на битката. Пред очите ти се мяркат озъбени мургави лица, лъскави ятагани, съсечени търговци... Размахваш меч, поваляш някакъв нападател и отчаяно се мъчиш да си пробиеш път към каменните стълбове. След тебе се устремяват още няколко души, но смъртта ги коси един по един. Когато най-сетне попадаш в спасителната сянка на ръждивочервените скали, забелязваш до себе си само Пано.

Обръщате се назад. Последните търговци бягат през дюните, преследвани от свирепите усук-бааси. Мястото на сражението е осеяно с окървавени трупове и недокоснати багажи. Нападението е имало само една цел — да унищожи пътниците.

Надеждата, че Борил може да е жив, не трае дълго. Намирате го да лежи върху пясъка между трима посечени врагове. Бил се е храбро, ала не е могъл да устои срещу стрелата, която стърчи от гърдите му. Скръбна задача ви предстои — да го погребете тук, сред пясъците на Огнената пустиня.

Премини на [166](#).

На всичките ти въпроси пленникът отговаря само с мълчание или еднообразни ругатни.

Прехвърли се на [381](#).

— Е, накъде сега? — питаш ти, след като си помогнал на девойката да се качи на камилата.

— Не е далече — обяснява тя. — Виждаш ли онази клисура. През нея се стига до долината, където живея.

Поглеждаш натам, накъдето сочи ръката ѝ. В планинското подножие се издига отвесна скална стена и сред нея наистина зее мрачен процеп, водещ някъде навътре. Странно място за заселване... Вече съжالياваш, че си се съгласил да тръгнеш натам, но няма как да откажеш.

Тясна, едва забележима пътека води към сенчестия пролом. Няколко минути камилата лъкатуши сред високите гранитни стени и купища огромни камъни. Постепенно клисурата се разширява и отпред се открива просторна зелена долина. В противоположния ѝ край се издига дворец от черен мрамор. Още от пръв поглед забеляваш в него нещо необичайно — стените са гладки и плътни, без никакви отвори, освен вратата, и един-единствен прозорец на третия етаж.

Ала сега нямаш време да разглеждаш двореца. Пътят ти е ограден от истинска армия — най-малко триста бойци са се строили напърно на долината, готови за сражение.

— Добре дошъл в долината на Агамор, глупако! — подигравателно изрича девойката. — Ще идвам да нося цветя на гроба ти.

И преди да се опомниш, тя скача долу и изтичва към въоръжения отряд.

Клопка! Най-сетне си стигнал целта, но да влезеш в битка с армията на Агамор би било сигурна гибел. Сега можеш да се надяваш само на вълшебните предмети от раницата. Какво ще извадиш?

Плащ-прикривало — **418**.

Гръцки огън — **401**.

Дим на миражите — **408**.

Лъжлива жаба — **388**.

Бързоходни ботуши — **375**.

Кърпичка с три възела — 353.

Мъртва пепел — 357.

Ако за беда нямаш нито един от тези предмети, мисията ти свършва дотук, защото само след минута ще паднеш под ударите на вражеските пълчища.

Отваряш стъкленицата и с всички сила хвърляш нагоре отровния прах. Лекият ветрец понася облачето навътре в долината и скоро се разсейва. За момент ти се струва, че опитът е неуспешен. Изваждаш меч, готов да продадеш скъпо живота си. Но внезапно първите редици на вражеската войска започват да падат като покосени от невидима ръка.

Искаш да нададеш възторжен вик... и с ужас усещаш, че не можеш да си поемеш дъх. Сякаш железен обръч стяга гърдите ти. Станал си жертва на собствената си отрова! Сега може да те спаси само змийски камък.

Ако си бил достатъчно предвидлив, за да се запасиш с тази ценна противоотрова, продължи на [398](#).

А ако нямаш змийски камък, след кратка агония животът ти ще завърши тук и мисията ще остане неизпълнена.

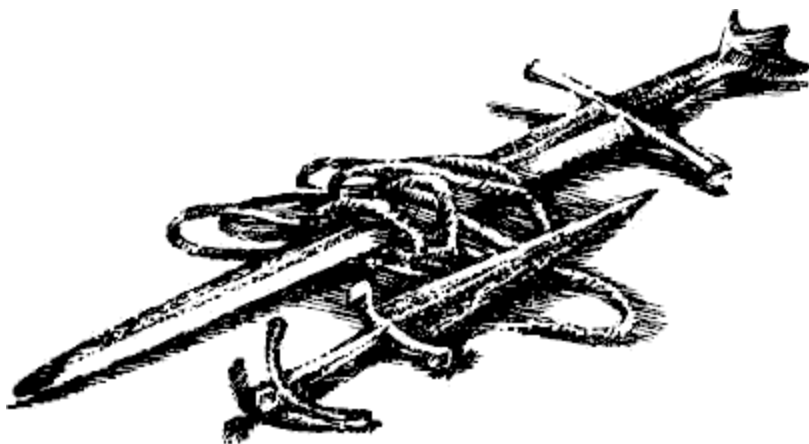
За нещастие войската се движи не само по пътя, но и покрай него. Един разсеян войник се препъва в теб и надава тревожен крясък, когато разбира, че е налетял на скрит човек. Не е в духа на главорезите да питат кого са срещнали. Войникът замахва с копието си... и веднага пада повален от твоя меч. Но съдбата ти вече е решена. Бойците на Железния крал те обграждат от всички страни. След кратка и свирепа схватка падаш мъртъв, пронизан от копия, мечове и стрели. Това е краят на приключението. Сиян ще трябва да потърси някой друг смелчак за борба срещу Агамор.

От кервана няма и следа. Само две камили без ездачи бродят из пясъците. След дълга гонитба успяваш да хванеш едната и се приготвяш отново за път. Но накъде ще поемеш?

Напред — прехвърли се на [411](#).

Наляво — мини на [305](#).

Надясно — продължи на [291](#).



Едва изчакваш корабът да спре в пристанището и скачаш на сушата, преди още моряците да са прехвърлили дъсченото мостче. Една мисъл те гони напред: целта вече е съвсем близо. Изтичваш към пазара и за две жълтици купуваш камила от първия срещнат търговец на добитък. Четвърт час по-късно градът остава зад гърба ти.

Сякаш усетила твоето нетърпение, камилата тича напред с неподозирана бързина. Отвесните планински склонове идват все по-близо — и сред тях тъмнее зловещият отвесен процеп, зад който се крие долината на магьосника.

Вече виждаш тясната пътека, водеща натам, когато в далечината забелязваш нещо. Пред тебе бавно се влачи голям керван, упътен към пустинята. Навярно търговците ще минат през Тихия оазис.

Ако решиш да догониш кервана и да продължиш към Тихия оазис, прехвърли се на [27](#).

Ако твърдо си решил да навлезеш в клисурата, мини на [396](#).

Размаханите ти ръце се вкопчват в жилавото стъбло на някакъв храст. Запазваш равновесие и се притискаш към скалата тъкмо в мига, когато от мрака се изсипва каменна градушка. Чуваш как трясъците се отдалечават надолу из пропастта. Въздъхваш от облекчение — и този път опасността те е отминала. Отървал си се сравнително леко, само със загубата на 2 жизнени точки от удар на камък по рамото ти.

Продължаваш надолу, напрягайки очи, за да различиш препятствията по стръмния планински път. Призори, изтощен и измръзнал, се добираш до малко селце в подножието на планините. Местните жители те посрещат гостоприемно. Нищо чудно, макар и наплашени от слуховете за жестоката война отвъд планините, те се грижат за основния си поминък — обслужване на кервани и отделни пътници.

Срещу 3 жълтици си купуваш камила. Продавачът е толкова доволен, че ти предлага да отпочинеш до следващия ден в неговия дом. Приемаш поканата с удоволствие, защото наистина се нуждаеш от отдих след преживяното през последните дни.

На следващата сутрин се приготвяш за път и напускаш селото. Но накъде ще продължиш?

Към Тихия оазис — прехвърли се на [348](#).

По керванджийската пътека покрай планините към Киман — продължи на [376](#).

Пътят се отклонява все по-надясно. Реки, оврази и гъсти горички ти пречат да заобиколиш Меанор отблизо. Утешаваш се с мисълта, че рано или късно ще откриеш път, който да те отведе в желаната посока. След десетина минути навлизаш в малко селце. Докато яздиш между схлупените къщурки, усещаш, че нещо не е наред. Срещнатите минувачи те гледат мрачно и подозрително, от тесните прозорчета надничат навъсени лица. Изглежда, че тук не обичат чужденците. Изнервен от тази тягостна атмосфера, ти въздъхваш облекчено, когато къщите остават назад и пътят навлиза в гъста дъбова гора.

Ненадейно чуваш зад гърба си конски тропот. Догонват те четирима ездачи. Неволно пришпорваш коня и един завой на пътя те прикрива за момент. Питаш се какво да предприемеш сега.

Ако решиш да спреш и да се прикриеш с помощта на вълшебен плащ-прикривало, прехвърли се на [157](#).

Ако продължиш напред по пътя, мини на [168](#).

Ако спреш и се приготвиш за схватка, попадаш на [343](#).

Още щом отваряш раницата, ботушите излитат от нея и сами се надяват на нозете ти. Благодарение на тяхната бързина, сега можеш да нанасяш по два удара срещу всеки удар на Агамор.

Прехвърли се на [278](#).

Внезапно в мрака се раздава свистене на стрела и нещо остро и хладно се впива в гърба ти. Посочи едно число от [таблицата](#), за да узнаеш колко жизнени точки си загубил. Ако все още си жив, можеш да се качиш на кораба и да преминеш на [402](#).

Колкото повече се вглеждаш в лицето на девойката, толкова по-силно става убеждението ти, че срещата не е случайна. Тя навярно е пратена от Агамор, за да те подмами в капан.

С рязък жест изваждаш меча си, опираш острието в гърлото на непознатата и заповедно изричаш:

— Говори, ако ти е мил животът! Кой те изпраца?



Сам разбираш, че това е блъф. Не би могъл да употребиш сила срещу една беззащитна жена. Ако се окаже, че срещата ви наистина е случайна, ще изпаднеш в твърде неловко положение. Но подозренията ти не са безпочвени. Разтрепераната девойка се дръпва назад и вдига ръце пред гърдите си.

— Милост! Прости ми! Изпраща ме Агамор.

— Къде е той? — бързо питаш ти.

Девојката махва с рџка кџм високата скална стена, в която зее мрачен процеп.

— Ето там! По тази клисура се стига до долината, кџдето е неговијат дворец.

Не ти е нужно повеќе. С един скок се озоваваш в седлото и подкарваш камилата кџм отвеснијат склон. Дошло е времето да се срещнеш лице в лице с Агамор.

Премини на [396](#).

Преди да успееш да реагираш, камъкът се стоварва върху тебе и ти политаш с разбита глава към плочките пред двореца. Уви! Приключението ти завършва може би броени минути преди решителната схватка.

Решително развързваш и трите възела на кърпичката. В тишината на залата изведнъж нахлува страховит тътен. Мощен порив на вятъра те отхвърля към стената. Стъклената плетеница се пръсва на безброй искрящи парчета. Ураганът разкъсва завесите, подмята мебелите, разтърсва стените на двореца. С ужас виждаш как по високия таван на залата пробягват пукнатини. Преди да успееш да изкрещиш, каменния свод рухва и те погребва под останките на сградата от черен мрамор. Последното, което виждаш, е озъбеното лице на Агамор, премазан от купчина камъни. Това е краят. Старата гора ще бъде спасена... ала с цената на твоя живот.

Трябва да бягаш! Накъде ще насочиш камилата си?

След кервана — мини на [354](#).

Срещу нападателите — прехвърли се на [258](#).

Изваждаш стъкленницата и я захвърляш пред нозете на Агамор. Тя се разбива с трясък и пред смаяния магьосник се издига облак гъст синкав дим, из който играят безброй ярки искрици. Постепенно облакът се разделя на шест части. Те се изтеглят, променят цвета си... и след минута пред Агамор стоят шест човешки фигури, копиращи твоя облик до най-малка подробност. Нещо повече, те се раздвижват и като живи започват да тичат насам-натам из залата.

Магьосникът напразно се мъчи да разбере къде е истинският му противник. Накрая, почервенял от гняв, той вдига ръце и с повелителен глас изрича някакво заклинание. Двойниците застиват на място, полюшват се и мигновено се разпадат на купчинки синкав прах.

Продължи на [400](#).



Още преди да си развинтил капачката, тя отхвърква от напора на мощна водна струя. От гърлото на манерката изригва истински водопад. Мътни потоци заливат горящия гъсталак и пламъците гаснат сред облаци дим и пара. Но пожарът е само единият ти враг. Много по-страшен е обръчът на войниците, които обкръжават гората от всички страни. Напразно се оглеждаш. Никъде няма път за бягство.

Прехвърли се на [300](#).

Изваждаш камъка от раницата и с небрежен жест го притискаш към челото на девойката. Ефектът е незабавен. Тя застива неподвижно и се втрещва в пустотата с широко разтворени очи.

— Кой те изпраща? — питаш ти.

Гласът на непознатата е задавен и глух.

— Изпраща ме... Агамор... Не можем... да не се подчиня...

— Къде е той? — прекъсваш я ти.

Девойката безволно махва с ръка към високата скална стена, в която зее широк процеп.

— Ето там... По тази клисура... се стига... до долината, където е... неговият дворец...

Не ти е нужно повече. С един скок се озоваваш в седлото и подкарваш камилата към отвесния склон. Дошло е времето да се срещнеш лице в лице с Агамор.

Мини на **396**.

Трескаво изваждаш стъкленицата и дръпваш запушалката. Над арената се надига облак синкав дим, из който танцуват безброй ярки искрици. Невидими сили разкъсват пушека на отделни вихри и те се плъзват над пясъка, подскачат пред чудовищата, подмамват ги с неznайни видения.

Драконът пръв се поддава на магията. С един страхотен удар на опашката той поваля трола и се обръща да търси нов враг. Но в този момент го посреща от упор погледът на василиска. По тялото на дракона стремително пробягва сива вълна и той застива неподвижно, превърнат в каменна статуя с широко разтворена пасть.

Само след няколко секунди и змията споделя печалната му участ. Димът на миражите започва да се разсейва и ти с ужас забелязваш, че василискът се опомня от унеса. Главата му бавно се обръща към тебе... и изведнъж върху нея се стоварва грамаден каменен юмрук. Тролът е бил само зашеметен и сега яростно търси на кого да си отмъсти. Явно не му е достатъчно да смаже василиска на пихтия. Макар и тежко контузен, той е готов да се бие до смърт.

Продължи на [241](#).

Повече от час лежиш неподвижно на земята, слушайки глухия тропот на минаващата армия. Най-сетне настава тишина и ти предпазливо надникваш изпод плаща. Войската на Железния крал е отминала. В далечината последните колони се изтеглят към Меанор. Оглеждаш се и разбираш, че ще трябва да продължиш пътя си пеш. Конят ти е изчезнал и сега навярно облекчава живота на някой пехотинец.

Два дни се промъкваш из опустошената област, гъмжаща от вражески отряди. Неведнъж ти се налага да търсиш укритие сред храсти и горички, но засега съдбата те закриля. Около пладне на втория ден виждаш на хоризонта дима и пламъците на горящия Тулимад. Отлично разбираш, че там те чака само гибел, затова насочваш вниманието си наляво. Трябва да откриеш пътя към Тулимадския проход и да се прехвърлиш отвъд планините.

Идването на нова безкрайна колона от въоръжени до зъби войници те принуждава да поемеш нагоре през гъстите гори по планинските склонове. Повече от два часа мъчително се провираш напред и нагоре, докато накрая, съвсем изтощен, се натъкваш на пътя. След кратка почивка отново поемаш към далечния хребет.

Нощта те застига на превала. От снежните върхове се спуска пронизващ студен вятър. Колкото и да си уморен, не бива да спиращ — една нощувка сред вледенените скали може да ти струва живота. И с усилие на волята ти заставяш подутите си нозе да продължат напред.

Скоро става непрогледен мрак. Треперейки от студ, ти слизаш бавно по криволичещия път. И изведнъж зад главата ти се раздава пукот и трясък на падащи камъни. Инстинктивно отскачаш назад, опората под левия ти крак изчезва, и...

За да узнаеш какво ще се случи сега, посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 5 — продължи на [352](#).

От 7 до 12 — мини на [361](#).

Обикаляш пристанището и скоро откриваш кораб, който на следващата сутрин потегля за Киман. След кратък пазарлък с капитана уреждаш пътуването си срещу две жълтици. Неколцина търговци вече са на борда и се готвят да пренощуват на палубата.

Ако решиш да последваш примера им, мини на [402](#).

Ако искаш преди лягане да се разходиш из вечерния Мардуз, прехвърли се на [393](#).

Обръщаш камилата и отново навлизаш в мрачната клисура. Армията на Агамор е по петите ти и сега най-важното е да не се откъсваш прекалено напред. От време на време дори се налага да спиращ, за да изчакаш тичащите войници.

Хитростта се оказва успешна. Скоро излизаш от прохода и малко по малко подмамваш войската далече навътре в пустинята. Останалото е детска игра. Скачаш от камилата, надяваш бързоходните ботуши и пред изумените погледи на преследвачите политаеш като вятър към планините. Стените на клисурата профучават от двете ти страни, след миг пред теб се разкрива долината на магьосника. Прекосяваш я и спиращ на широката каменна площадка пред двореца. Изпълнили своята задача, вълшебните ботуши изчезват.

Премини на [331](#).

През целия ден не срещаш никого. Навярно вестта за опожаряването на Тулимад вече се е разнесла навсякъде и керваните не смеят да идват насам. За щастие не се мяркат и опасните пустинни грабители, дивите усук-бааси. Пътуването е спокойно и монотонно. От едната ти страна се извисяват стръмните склонове на Полумесечните планини, от другата са безкрайните дюни на Огнената пустиня.

По мръкнало спираш за нощувка край един поток в подножието на планините. След няколко часа спокоен сън се събуждаш в ранни зори и продължаваш по тесния кервански път. Планините постепенно се отклоняват все по-наляво и това е знак, че приближаваш Киман, макар че наоколо все още няма никакви признаци на живот. Дори напротив, планинските склонове тук са най-стръмни и диви.

Яздиш край висока скална стена, прорязана от широки пукнатини, когато забелязваш красива млада девойка, седнала в праха до пътя. Щом те вижда, тя размахва ръце, за да привлече вниманието ти. Спираш до нея и слизаш от камилата.

— Помогни ми, чужденецо! — умолително произнася девойката. — Навехнах си крака и не мога да се прибера. Няма да ти отнема много време. Живея съвсем наблизо.

Ако желаеш да ѝ помогнеш, продължи на **356**.

Но може би се съмняваш в тази среща? Ако решиш, че девойката има някаква скрита цел и искаш да я разпиташ, избери как ще го сториш.

С употреба на сила — мини на **365**.

С камък на истината — прехвърли се на **371**.

Потегляш наляво, по пътя през възвишенията над Меанор. След около четвърт час стигаш до ново разклонение. От лявата ти страна стръмен път лъкатуши по планинските склонове нагоре, към далечния Бял проход.

Ако решиш да тръгнеш по него и да минеш отвъд планините, прехвърли се на **351**.

Ако предпочиташ да продължиш напред към Тулимад, мини на **246**.

Изваждаш херметично затворената стъкленица и изтръгваш запушалката. В следващия миг...

Нещастнико! Как можа да допуснеш подобна грешка? Нима не знаеш, че гръцкият огън не бива да се използва в затворени помещения?

Със страшен рев из залата се плисва море от пламъци. Пронизва те непоносима болка и последното, което виждаш преди смъртта си, е почернялата сгърчена фигура на Агамор.

Това е краят. Старата гора ще бъде спасена... ала с цената на твоя живот.

Вече почти губиш съзнание от жажда, когато иззад близките дюни се появява дълга върволица камили. Мираж ли е? Не, към тебе наистина се приближава керван!

— Вода, вода! — дрезгаво крещиш ти и се устремяваш напред.

Усмихнат, водачът на кервана ти подава издут кожен мех.

— Заблудил ли си се? — пита той.

Кимваш и жадно прилепваш устни към отвора на меха. Струйката топла блудкава вода ти се струва божествено питие.

— Не бива да пътуваш сам — укоризнено поклаща глава водачът. — Ако искаш, можеш да дойдеш с нас, ние пътуваме към Киман. А ако си в друга посока, ще трябва да се върнеш до Тихия оазис. Ние идваме оттам. Наблизо е, пък и лесно ще се ориентираш по следите ни.

Накъде ще се упътиш?

С кервана към Киман — прехвърли се на [233](#).

Към Тихия оазис — продължи на [345](#).

Предпазливо развързваш единия възел... и не се случва почти нищо. Насреща ти подухва слаб, едва доловим ветрец. А преследвачите вече догонват кервана.

Премини на [414](#).

Неочаквано от мрака се раздава тропот на нозе и звън на оръжие.

— Стой! — крещи мощен гърлен глас. — В името на закона! Не мърдай!

Нощната стража! Само това ти липсва сега! Ако те хванат, ще трябва да отговаряш на куп неприятни въпроси. И тъй като не гориш от желание да беседваш със стражата, ти изоставяш проснатия противник и се втурваш към близката пресечка.

Успешно се откъсваш от преследването и след десетина минути излизаш на пристанището. Сега най-разумното ще е да пренощуваш на кораба.

Мини на [402](#).

Въртейки ятагана над главата си, усук-баасът върхлита срещу тебе. Привеждаш се и здраво стискаш меча с две ръце.

УСУК-БААС

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 14

Ако успееш да го победиш, мини на [359](#).

Много ти се иска да натупаш нахалника, но няма как — ще трябва да платиш, за да узнаеш нещо повече. Отброяваш неохотно петте жълтици. Търговецът ги прибира в кесията си, после се обляга пак на парапета и казва:

— През клисурата се стига до затворена долина, в която е дворецът на Агамор. Разправят, че този дворец е от черен мрамор и има само една врата, която се отваря с помощта на някакво тайно число. Но магьосникът пази числото в тайна... Хе-хе-хе... Да не е луд да го разгласява. Напоследък си е спечелил доста врагове. Само че досега никой не е успял да го победи. Какво да се прави, магьосник... Да знаеш само колко рицари са се заканвали да му видят сметката. Тръгват нататък и повече не се завръщаш... От старите хора съм чувал, че само оракулът от Тихия оазис знае как може да бъде победен Агамор.

Още няколко минути беседваш с търговеца, но не узнаваш нищо интересно. А и корабът вече навлиза в пристанището.

Продължи на **360**.

Изваждаш кесийката, дръпваш коженото ремъче и с всички сили хвърляш отровния прах в лицето на магьосника. Ще успееш ли?

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 8 — прехвърли се на [404](#).

От 9 до 12 — мини на [392](#).



Надяваш ръкавиците и започваш да се изкачваш по отвесната скала. Мислено се поздравяваш за удачното решение. Лепнещите ръкавици наистина заслужават името си — с тяхна помощ можеш да лазиш като муха по гладкия камък.

Премини на [259](#).

Скачаш от коня и залягаш край пътя, завит с вълшебния плащ. Земята под тебе се тресе все по-силно от тътена на хиляди нозе. Усецаш, че първите редици на войската вече са съвсем близо и затаяваш дъх. Ще ти помогне ли плащът? За да разбереш, посочи едно число от [таблицата](#) в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на [373](#).

От 7 до 12 — прехвърли се на [358](#).

Изваждаш вълшебния камък и го притискаш към челото на пленника. Действието е мигновено. Човекът се отпуска и с широко отворени очи се втренчва в пустотата.

— Кой те изпраца? — питаш ти.

Гласът на пленника е глух и безизразен.

— Праца ме... Агамор... Трябваше да ти попречим... да стигнеш... до неговата долина...

— Къде е тя? — прекъсваш го ти.

— Отвъд Огнената пустиня... Там, където... керванският път... завива в подножието на планините... към Киман... Има клисура сред скалите... долина... Там е дворецът на Агамор... Влиза се с тайното число... то е 231... да, 231...

Премини на **381**.

Изтръпнал от напрежение, ти поставяш жабата върху дланта си и бавно тръгваш срещу настръхналата гора от копия и мечове. Ако планът ти се провали, нямаш никаква надежда за спасение.

Но жабата оправдава надеждите ти.

— Какво правите, тиквеници с тиквеници? — гръмко казва тя. — Какво чакате? Къде ви е командирът?

Пред строя излиза едър мъжага с позлатена ризница и снопче пъстри пера на островърхия шлем.

— Добре де, аз съм командирът. Какво има?

— Какви ти бяха заповедите? — пита жабата с добре разигран гняв.

Командирът се почесва по тила.

— Ами... трябваше да преградя долината и да убия пратеника на Сиян. Всъщност... кои сте вие?

— Ние сме тайни разузнавачи на Агамор — важно се изпъчва жабата. — И докато вие тук се мотаєте, ние с риск на живота си носим вестта, че пратеникът на Сиян не е сам. Задава се с отряд от двеста бойци и след половин час ще ви види сметката.

— Ние сме повече — неуверено възразява командирът.

— Че той да не е луд да се бие с вас? Ще блокира изхода от клисурата и ще чака да измрете от глад.

Командирът бавно проумява положението.

— Искаш да кажеш...

— Искам да кажа, че ако не го посрещнете на открито, спукана ви е работата. Това е!

С ядна ругатня командирът се обръща към войската и вдига ръка.

— Напред! — крещи той е се втурва към клисурата.

Докато въоръженият отряд се източва към пустинята, ти прекосяваш долината и спираш на широката каменна площадка пред двореца.

Мини на [331](#).

Напразно размахваш ръце — пръстите ти се вкопчват само в пустотата. Политаш надолу и след миг страшен удар слага край на живота ти. Мисията ще остане неизпълнена.

Изваждаш кърпичката и за момент се поколебаваш. Колко взела ще развържеш?

Един — мини на **329**.

Два — продължи на **340**.

Три — прехвърли се на **367**.

Какво ще извадиш от раницата?

Самолазецо въже — 350.

Мъртва пепел — 339.

Дим на миражите — 284.

Гръцки огън — 403.

Лъжлива жаба — 165.

Ако нямаш нито един от изброените предмети, или не желаеш да ги използваш, ще трябва да извадиш меча и да преминеш на 382.

Агамор рязко отскача назад, вдига ръце и повелително изрича някакво заклинание. Изневиделица в залата налита порив на вятъра, който връща облачето отровен прах право в лицето ти.

Ако имаш в раницата си змийски камък, премини на [325](#).

А ако нямаш... приключението ще завърши дотук заедно с живота ти.

Докато се разхождаш сред тълпите моряци и търговци, някой те дръпва за ръкава. Обръщаш се изненадано и виждаш нисък набит мъж, загърнат в дрипаво наметало.

— Извинете, благородни господине — изрича той със сипкав глас. — Ако не греша, вие желаете да научите някои подробности за магьосника Агамор.

— Да допуснем — съгласяваш се ти. — Какви са тези подробности?

Непознатият вдига рамене.

— Не можем да разговаряме тук. Но ако ме придружите до едно сигурно място, няма да съжалявате.

— Къде? — питаш ти.

— Нищо повече не мога да ви кажа — отсича човекът. — Или идвате с мене, или не. Решавайте!

Ако решиш да тръгнеш с непознатия, мини на **338**.

Ако откажеш, продължи на **412**.

Войската идва все по-близо. След неуспешния опит само чудо може да те спаси от гибел. Какво ще извадиш от раницата?

Плащ-прикривало — **418**.

Гръцки огън — **401**.

Лъжлива жаба — **388**.

Бързоходни ботуши — **375**.

Мъртва пепел — **357**.

Ако нямаш нито един от изброените предмети, след броени минути ще паднеш под ударите на мечове и копия, а мисията ти ще остане неизпълнена.

395

Вече почти си достигнал прозореца, когато от покрива на двореца някой събаря над главата ти грамаден каменен блок.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 5 — премини на **366**.

От 6 до 12 — попадеш на **409**.

Стените на мрачната клисура те обгръщат от двете страни. Наоколо царува зловеща тишина, нарушавана само от скърцането на камъни под стъпките на камилата. След няколко минути клисурата постепенно се разширява и отпред се разкрива просторна зелена долина. В противоположния ѝ край се издига дворец от черен мрамор. Още от пръв поглед забелязваш в него нещо необичайно — стените са гладки и плътни, без никакви отвори, освен вратата, и един-единствен прозорец на третия етаж.



Ала сега нямаш време да разглеждаш двореца. Пътят ти е преграден от истинска армия — най-малко триста бойци са се строили на пряко на долината, готови за сражение. Истинско безумие е да се надяваш, че с меч си ще можеш да се пребориш срещу такава сила. Сега единственият ти шанс са вълшебните предмети. Какво ще извадиш от раницата?

Плащ-прикривало — **418**.

Гръцки огън — **401**.

Дим на миражите — **408**.

Лъжлива жаба — **388**.

Бързоходни ботуши — **375**.

Кърпичка с три възела — **353**.

Мъртва пепел — **357**.

Ако за беда нямаш нито един от тези предмети, мисията ти завършва дотук, защото само след минута ще паднеш под ударите на вражеските пълчища.

Щом отваряш раницата, въжето излита отвътре като живо и светкавично омотава магьосника. Но още е рано да тържествуваш. Агамор изрича с повелителен глас някакво заклинание и въжето се разпада на прах.

Премини на [400](#).

С треперещи ръце едва успяваш да извадиш камъка от ранцата и да го притиснеш към челото си. Болката в гърдите ти бавно утихва. Постепенно силите ти се завръщат.

Прекосяваш осеяната с трупове долина и спираш на широката каменна площадка пред двореца.

Мини на [331](#).

Изчакването е мъчително бавно. Пръстите ти се вкопчват в най-дребната издатина, в най-тясната пукнатина на гладката скала. И все пак сантиметър по сантиметър ти се издигаш все по-близо до странното сияние. Остават само три метра... два... един...

Вече си до самия ръб на пещерата, когато един камък се откъсва под пръстите ти. Олюляваш се и отчаяно протягаш ръце нагоре. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 5 — продължи на [259](#).

От 6 до 12 — мини на [389](#).

Проклинайки неуспеха си, ти пристъпваш напред с вдигнат меч. Но не бива да недоволстваш. Изкривеното лице на Агамор издава, че е изтощен от магията, която трябваше да направи без помощта на жезъла си.

Мечовете ви се срещат със звън. В тази последна схватка ще се реши съдбата на Старата гора.

АГАМОР

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 10

Ако успееш да победиш магьосника, премини на **420**.

Без да губиш време, изваждаш стъкленицата и изтръгваш запушалката. В следващата секунда отвътре с фучене бликват огромни огнени езици.

— Магьосник! Магьосник! — крещат ужасените войници и се разбягват, накъдето им видят очите.

Вече, без да срещаш никакви препятствия, ти прекосяваш долината и спираш на широката каменна площадка пред двореца.

Премини на **331**.

Събуждаш се заклещен между чувал с картофи и грамаден кош с плодове. Трябват ти няколко секунди, за да осъзнаеш, че се намиращ на борда на кораба, който плава към Киман. Ставаш и се оглеждаш. Палубата е задръстена от търговци и стоки. Лекият утринен вятър едва издува платната. Забелязвайки, че гледаш нагоре, един търговец подхвърля:

— Доста ще трябва да пътуваме. Вятърът е слаб, а нагоре по реката течението става все по-силно.

Скоро се убеждаваш, че наистина е така. През целия ден корабът пълзи срещу течението и не ти остава нищо друго, освен да почиваш от преживените прежеждия. Можеш да си възстановиш 3 жизнени точки.

След още една нощувка на палубата посрещаш нетърпеливо утрото на втория ден. Корабът вече трябва да приближава Киман. Облегнат на парапета гледаш към пустинята, отвъд която идват все по-близо стръмните склонове на Полумесечните планини. Кой знае защо в сърцето ти се прокрадва мрачно предчувствие. Неочаквано трепваш от нечие потупване по рамото. До тебе е застанал дебел търговец с кръгло мазно лице, от което хитровато те гледат малки бледосини очички.

— Вече пристигаме — бодро заявява той. — След четвърт час сме в пристанището.

Безразлично вдигаш рамене и продължаваш да гледаш към близките планини. В подножието им минава кервански път, който завива към появилия се в далечината Киман.

— Какво, клисурата ли гледаш? — фамилиарно пита търговецът. — Лошо място, братко. Там живее самият Агамор.

— Агамор ли? — възкликваш ти, впервайки поглед в отвесния склон, където наистина зее отворът на тясна сенчеста клисура.

Гласът на търговеца става мазен като лицето му.

— Чакай, чакай! Ти да не би да се интересуваш от Агамор? Опасни са тия сведения, човече. Пари струват... хе-хе-хе... Дай пет

жълтици и ще ти разкажа каквото знам.

Изумен от нахалството му, ти неволно свиваш юмруци.

Ако решиш, че ти стига да знаеш къде живее Агамор, продължи на **360**.

Ако си готов да платиш пет жълтици за малко повече информация, премини на **383**.

Бързо изваждаш стъкленицата, насочваш я към нападателя и изтегляш запушалката. Отвътре с рев излита дълъг огнен език. Не си бил достатъчно точен и пламъците само близват бялата наметка на усук-бааса. Но и това стига, за да ужаси суеверния пустинен разбойник. С отчаян писък той захвърля ятагана и пробягва през дюните.

Мини на [359](#).



Облакът отровен прах обвива магьосника. Той изненадано отскача назад, но веднага вдига ръце и с повелителен глас изрича някакво заклинание. В следващата секунда облакът припламва и изчезва.

Премини на [400](#).

Призори на следващия ден тръгваш пеш към източния край на оазиса. Древните мраморни развалини те посрещат с тишина и покой. Едва забележима пътечка води покрай обрасли с бръшлян колони към буренясало вътрешно дворче. Спираш и се питаш накъде да продължиш сега.

— Добър ден, храбрецо — стресва те нечий тих глас.

Изненадано надигаш глава. Вдясно от тебе широки каменни стъпала се изкачват към полуразрушен портал, пред който е седнал съсухрен старец с дълга бяла брада.

— Добър ден — отвръщаш ти. — Искам да питам...

Старецът се усмихва добродушно и поклаща глава.

— Знам какво искаш да питаш. Срещу опасен враг си тръгнал, млади момко. Уви, малко мога да ти разкрия. Агамор е могъщ и опитен магьосник. Той умее да хвърля над делата си непроницаемо було, през което и най-надареният ясновидец съзира само смътни сенки. Едно знам със сигурност — къде ще го намериш. Там, където пътят на керваните достига подножието на Полумесечните планини и завива към Киман, се крие мрачна клисура. Отвъд нея е дворецът на Агамор.

Гласът на стария ясновидец затихва. Решаваш, че е казал всичко, което знае, и се готвиш да тръгнеш обратно, когато той рязко се изправя.

— Почакай! Виждам още нещо. Ако тръгнеш от оазиса към Перодон, скоро ще видиш разрушена крепост. Никой не смее да ходи натам, защото сред старите камъни се спотайват зли духове. Но ако влезеш в крепостта, може би ще откриеш нещо, което да ти помогне в борбата против Агамор. Това е всичко. Сбогом, храбрецо... и на добър час.

Замислено се връщаш към къщурката на Сахим.

Какво ще предприемеш сега?

Ако решиш да тръгнеш към разрушената крепост, мини на [322](#).

Ако не желаеш да я посетиш, прехвърли се на [269](#).

Сахим се оказва прав. Един от керваните вече се готви да потегли към Меанор. Присъединяваш се към него и минаваш на [328](#).

С трескава бързина развинтваш капачката и захвърляш манерката зад гърба си. Когато след няколко секунди се озърташ през рамо, виждаш как из пясъците бавно се разлива широко езеро, от което изригва нагоре огромен воден стълб. Преследвачите са спрели пред него и в безсилна ярост размахват оръжията си.

Търговците от кервана те оглеждат със страхопочитание. Сигурно те мислят за могъщ вълшебник. Усмиваш се и им махваш с ръка. Трябва да продължите пътя си, преди разбойниците да се опомнят и да заобиколят езерото.

Премини на [276](#).

От стъклената избухва синкав облак, из който танцуват безброй светли искрици. Постепенно димът се разтегля, оформяйки множество неясни сенки... и изведнъж от него изскачат стотици ужасяващи чудовища. Те се движат толкова бързо, че почти не различаваш подробности. Долината гъмжи от грамадни люспести туловища, размахани ноктести лапи, зъбати челюсти.

С отчаяни крясъци войниците се разбягват на всички страни. Без да обръщаш внимание на миражите, ти прекосяваш долината и спираш на широката каменна площадка пред двореца.

Мини на [331](#).

Притискаш се към стената и успяваш да се удържиш, макар че камъкът удря раницата ти. С крайчеца на окото си забелязваш как отвътре изхвърква най-горкият вълшебен предмет — онзи, който е на последно място в списъка. Не пропускай да го задраскаш.

С удвоена решителност продължаваш изкачването и след малко се прехвърляш през отворения прозорец. Озоваваш се в просторна мрачна зала. Пред тебе се издига сложна плетеница от стъклени тръби и съдове, из които танцуват безброй пулсиращи светлинки. В мигането им има нещо хипнотично. През мозъка ти прелита внезапна догадка — сънищата! Това трябва да са откраднатите сънища.

Пред огромното стъклено съоръжение е застанал висок мършав мъж, облечен в дълга черна роба с широки ръкави. Макар че се приближаваш безшумно, той усеща присъствието ти и обръща глава. Лицето му би могло да се нарече красиво — високо бледо чело, дълга черна коса, орлов нос и изящни тънки устни. Но злото е оставило своя отпечатък в тъмните очи, изпълнени с омраза.

Продължи на [230](#).

С последни сили изскубваш запушалката на стъкленницата. Виждаш как към небето избухва мощен огнен стълб, сетне се отпусках на пясъка и губиш съзнание. Свестява те чувството на неописуемо блаженство — някой налива вода между напуканите ти устни. Отваряш очи и виждаш над себе си мургавото лице на стар керванджия.

— Ех, момче, момче... — въздъхва той. — Бива ли така! Щеше да загинеш на две крачки от оазиса.

— На две крачки от оазиса ли? — едва успяваш да избъбриш ти.

— Ами да! Дотам няма и час път, нали от оазиса идваме. За Меанорския проход сме се запътили. Ами ти накъде отиваш?

Бавно се изправяш на крака и оглеждаш спрелия керван. Ако решиш да тръгнеш с търговците към Меанор, прехвърли се на [328](#).

Ако предпочиташ да потеглиш към оазиса, мини на [345](#).

Около три часа яздиш през пустинята, като непрекъснато се оглеждаш за нападатели. Един самотен пътник е удобна плячка за усук-баасите. Но пътят минава без произшествия. Най-сетне пред тебе се появява оазисът — синьо езеро, около което тъмнеят короните на палмови и маслинови горички.

Прехвърли се на [162](#).

— Не! — решително казваш ти. — Предпочитам да си вървя.

И с тези думи се обръщаш към пристанището.

— Чакайте, благородни господине! — възкликва странният тип.

— Не знаете какво губите!

Гласът му само подсилва убеждението ти, че нещо не е наред. Този човек гори от желание да те отведе на някакво неизвестно място. А там най-вероятно те чака клопка.

С широка крачка се приближаваш към кораба. Време е да си легнеш на палубата, ако търговците вече не са заели всички удобни места.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 7 — мини на [402](#).

От 8 до 12 — продължи на [364](#).

Навеждаш се над противника и разтърсваш рамото му.

— Кой те изпраца?

Вместо отговор от устните му излита само злобно ръмжене. Явно не ще бъде лесно да го накараш да говори.

Ако имаш камък на истината и желаеш да го използваш сега, прехвърли се на [387](#).

В противен случай продължи на [355](#).

Първите преследвачи се връзват като острие в бягащия керван. Край тебе вихрено се развяват бели наметки, в ушите ти нахлува звън на оръжие. Облаци пясък излитат изпод краката на предните камили и те заслепяват. Надигаш ръце да разтъркаш очите си, но губиш равновесие и тежко падаш в подножието на висока дюна.

Няколко секунди лежиш зашеметен, когато се изправяш, преследвачи и преследвани вече са изчезнали от погледа ти и крясъците на битката постепенно заглъхват в горещия въздух. Но сега те чака друга битка, защото срещу тебе с широка крачка се задава един от разбойниците. На мургавото му лице играе кръвожадна усмивка. Как ще се биеш срещу него?

С меча — прехвърли се на [382](#).

С вълшебен предмет от раницата — мини на [391](#).



Тълпите от бежанци постепенно оредяват, докато накрая напълно изчезват. В зловещата тишина продължаваш напред по пътя, осеян със захвърлени багажи. Но самотата ти не трае дълго. След час в далечината се появява твърде неприятна компания — армията на Железния крал.

Ако продължиш по пътя напред, прехвърли се на **300**.

Ако решиш да се върнеш обратно, мини на **288**.

Ако се укриеш в близката горичка, продължи на **224**.

Ако минеш настрани от пътя и се наметнеш с плащ-прикривало (стига да го имаш), мини на **386**.

С първите лъчи на утрото възсядаш коня и потегляш надолу по стръмния планински път. След два часа вече си в подножието, където се гуши малко селце. Близостта на пустинята не е много благоприятна за земеделие, затова местните жители си изкарват хляба преди всичко с обслужване на пътниците. Тук можеш да се нахраниш, да пренощуваш и да замениш коня си с камила. От нощувката се отказваш, защото е рано и бързаш да стигнеш до Тихия оазис. Но за сметка на това си спечелваш безплатен обяд — селянинът, от когото взимаш камила за една жълтица, е толкова доволен, че не иска и да чуе за тръгване, преди да си почел трапезата му.

Малко след пладне камилата те понася през пустинята. Според указанията на любезния домакин няма да е трудно да откриеш оазиса, като се ориентираш по слънцето. По-сериозна е друга заплаха. Напоследък са зачестили вестите за разбойнически нападения на дивите племена на усук-баасите. Затова през целия ден се оглеждаш, очаквайки с тревога да зърнеш на хоризонта развети бели бурнуси. Но всичко минава спокойно. Спокойна е и нощувката в подножието на една висока скала.

Вторият ден се оказва по-тежък. Скоро след тръгването попадаш в пясъчна буря и се налага да изчакаш утихването ѝ, преди да продължиш напред. И тъй като бедата никога не идва сама, скоро откриваш, че вихърът е откъснал от седлото ти кожения мех с вода. А оазисът все още не се появява пред очите ти. Вече започваш да мислиш, че си се заблудил, когато най-сетне забелязваш в далечината блясък на вода. Устремяваш се напред, но макар че очите ти са впити в оазиса, успяваш да видиш и още нещо. Недалече сред пясъците са затънали развалините на древна крепост. Стените от червен пясъчник са полуразрушени, но централната кула все още се издига горделиво над пустинята.

Ако желаеш да разгледаш крепостта по-отблизо, мини на [307](#).

Ако продължиш към оазиса, прехвърли се на [162](#).

Връщаш се обратно през селото, където хората те гледат все тъй мрачно. Никой обаче не се опитва да те спре и скоро излизаш отново на кръстопътя.

Накъде ще се насочиш сега?

Ако решиш да влезеш в Меанор, прехвърли се на [319](#).

Ако заобиколиш града по пътя в подножието на планините, продължи на [377](#).

Обръщаш камилата и отново навлизаш в мрачната клисура. Преди да потънеш между високите скални стени, хвърляш поглед назад и виждаш, че цялата армия се втурва по петите ти. Чудесно! Тъкмо това ти е необходимо.

Още зад първия завой скачаш на земята и удряш камилата с плоското на меча. Подплашеното животно побягва към пустинята, а ти се вмъкваш в една тясна пукнатина и мяташ върху себе си вълшебния плащ.

Скоро по пътеката се раздава тропотът на стотици нозе. С гръмки бойни възгласи войската минава край скривалището ти и продължава подир бягащата камила. Когато всичко затихва, предпазливо надникваш изпод плаща. Клисурата е пуста. А когато се връщаш към долината, виждаш, че и там не е останал нито един войник. Безпрепятствено се приближаваш до двореца и спиращ на широката каменна площадка пред входа.

Премини на **331**.

Напразно размахваш ръце. Керванът изчезва зад дюните. Пред очите ти притъмнява и ти безсилно се отпускаш върху пясъка. Скоро пустинният вятър ще погребее безжизненото ти тяло.

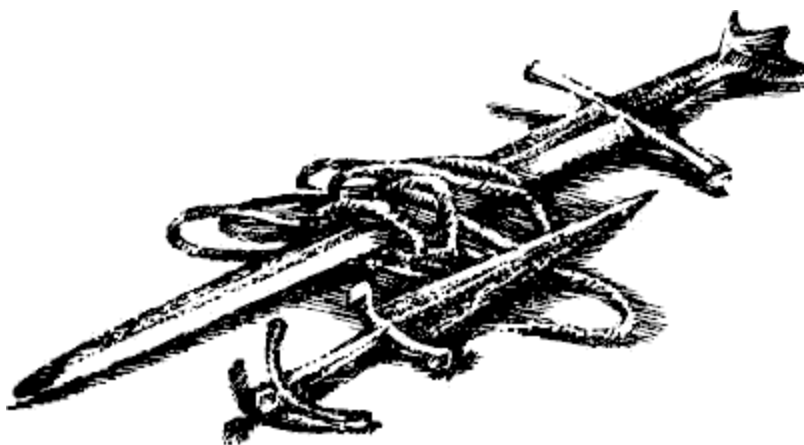
Приключението завършва дотук заедно с живота ти.

Стоиш замаян сред черните мраморни стени и още не можеш да повярваш, че всичко е свършило. Агамор, страшният магьосник Агамор е победен! След толкова изпитания, след загубата на верните ти спътници Пано и Борил, най-последно си постигнал целта.

Остава ти още една задача. Обръщаш се към светещата плетеница и с мощни удари на меч разбиваш стъклените тръби. С оглушителен звън цялото съоръжение рухва на пода. Пулсиращите светлинки излитат отвътре, събират се на разноцветно ято и устремно се понасят през отворения прозорец. Виждаш ги как се издигат над планините, за да се върнат към далечната Стара гора.

Натам е и твоят път, победителю!

КРАЙ



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Начални жизнени точки	...
Промяна на жизнените точки	...
Сила	...
Пари	...
Вълшебни предмети

СРАЖЕНИЯ

Противник	...
Сила	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Живот	...

Противник	...
-----------	-----

Сила	...
Живот	...

Таблица на шанса

5	2	11	6	10	8	1	4
12	9	3	9	2	7	12	6
4	1	11	5	4	10	3	12
8	5	7	2	11	1	11	8
2	10	4	7	5	12	6	2
10	3	12	1	9	4	10	5
6	9	2	10	3	11	1	9
1	7	12	6	12	5	10	7
9	4	8	3	1	7	8	2
7	5	9	6	10	3	11	6
11	7	1	4	8	2	9	3
3	8	6	11	5	12	4	8

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.